84 strony + pełna wersja gry DISCIPLES

Dodatkowo na CD tapety dla Windows oraz dema najnowszych gier!



nr indeksu 351555
nr 5/2002 • 16.04.2002

CLICK!

Cena 6.50 zł (zawiera 7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzęt • Konsole

Myth III The Wolf Age

Heroes IV of Might and Magic

Hitman 2

Warrior Kings

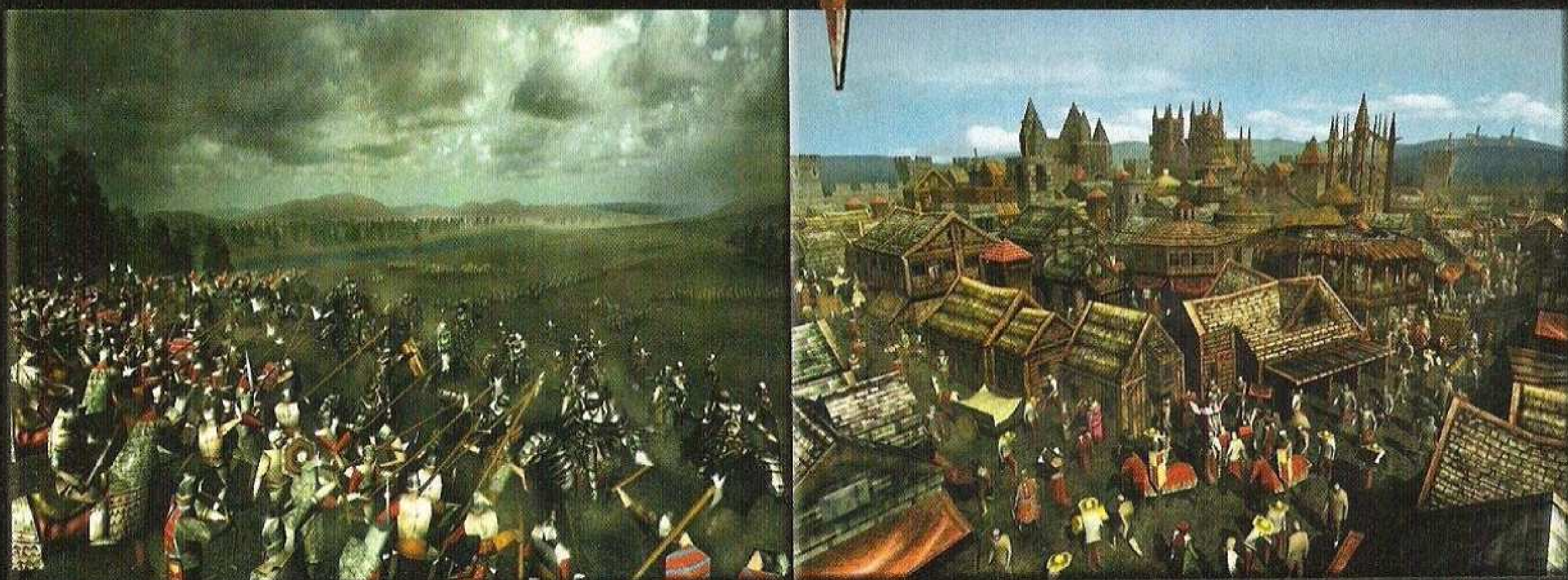
Tu powinna być płyta CD-ROM

Kupujemy dysk twardy • Internet bez kabla • Najnowsze gry na X-boxa

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

Masz już dość Dyplomacji?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!



Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, machin wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl



MICROÏDS

Polskie wydanie zawiera stalowy kubek z logo Warrior Kings!





SPIS TREŚCI

Szara codzienność...

Koniec ze świętowaniem, pora wracać do pracy! Po usunięciu sflaczałych baloników, lepkich śladów po torcie oraz zaklinowanego w drzwiach windy Kroogera przyszła pora na przygotowanie kolejnego numeru (a właściwie to dwóch, bo przecież wydanie specjalne „Fantasy CLICK!" też samo się nie zrobiło)...

Co znajdziecie w najnowszym numerze? Jak zawsze – porcję recenzji i zapowiedzi najnowszych gier. Wśród nich szczególnie polecamy test Heroes of Might & Magic IV oraz pierwsze wrażenia z Might & Magic IX. Poza tym graliśmy w Hitmana 2, Warrior Kings oraz Metal Gear Solid 2. W naszym dziale sprzętowym tym razem zajmiemy się dyskami twardymi oraz konsolą Xbox i grami na nią. Dla spragnionych dostępu do Sieci przygotowaliśmy artykuł o bezprzewodowym Internecie. Na deser zaś mamy coś extra: megakomiks z redakcją CLICKA! oraz próbkę twórczości rysowniczej osobnika znanego jako Anzelmo von Dirt! To oczywiście tylko wybrane propozycje, tak więc polecamy lekturę CLICKA! od pierwszej do ostatniej stroniczki!

redakcja



Następny numer 14 maja

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie ocenialiśmy.

Click Raider: Lost Action **6**
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Tak oceniamy

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie 

W tym numerze CLICKA!

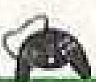
EXTRA



ZAPOWIEDZI



LISTA PRZEBOJÓW



TESTY


HEROES OF MIGHT & MAGIC IV s. 16


WARRIOR KINGS s. 20


HITMAN 2 s. 22


MYTH 3 s. 26



PORADNIKI I KODY


METAL GEAR SOLID 2 s. 44



SPRZĘT



INTERNET



KINO



NEWSY



KONKURSY, LISTY



ZAKRĘCONY PROBLEM: DYSKI TWARDE s. 75

PL

DISCIPLES
SACRED LANDS

Ten tytuł zyskał miano najlepszego z niedocenionych przez rynek gier roku 2000. Jednak autorzy zbierali znakomite recenzje w profesjonalnych magazynach i dlatego niedługo zobaczymy drugą część programu

W DISCIPLES: SACRED LANDS masz możliwość poprowadzić do boju cztery konkurujące ze sobą mocarstwa. Od ciebie tylko zależy, czy zechcesz zostać przywódcą krasnoludzkich górali, wodzem walecznych rycerzy Imperium, przerażającym wodzem nieumarłych hord, lub też fanatycznym zwolennikiem demona kierującego piekielnymi hordami. Wybór ten jest bardzo ważny, gdyż wymagać będzie nieco innych strategii i za każdym razem pod twoją komendą znajdą się zupełnie odmienne jednostki. Twoje zadania w grze są bardzo podobne do tych, które spotykasz w serii HEROES OF MIGHT & MAGIC: eksploruj krainę, zdobywaj surowce, rozbudowuj miasta, zbieraj armię i w końcu pokonaj wrogich bohaterów i zdobądź ich miasta. W DISCIPLES masz możliwość rozegrania czterech kampanii, kilkudziesięciu pojedynczych scenariuszy oraz stworzenia własnych map dzięki wygodnemu edytorowi.



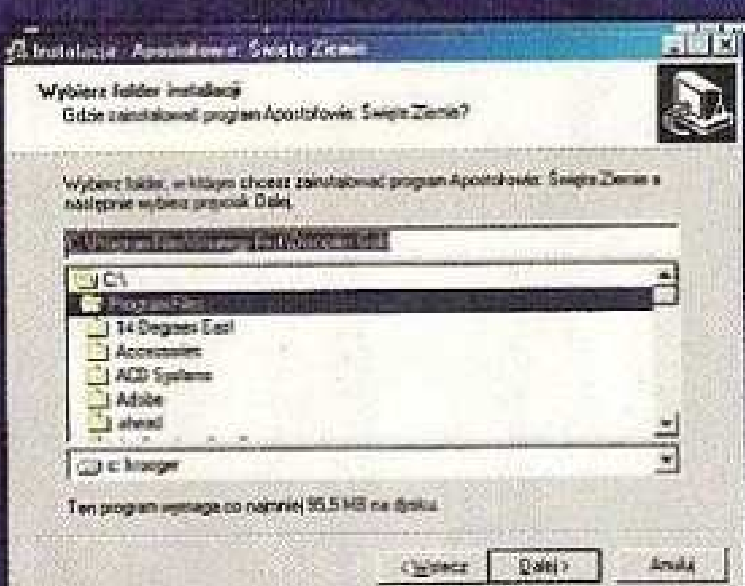


INSTALACJA

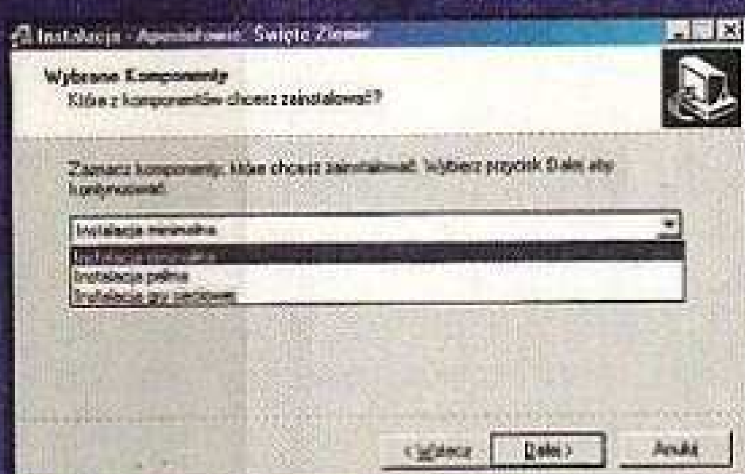
Wszystko jest po polsku, więc nie powinieneś mieć żadnych problemów. Instalator nie wymaga wyjątkowych umiejętności. Aby obejrzeć instrukcję do gry zapisaną w formacie PDF, zainstaluj program ACROBAT READER pod koniec instalacji samej gry.



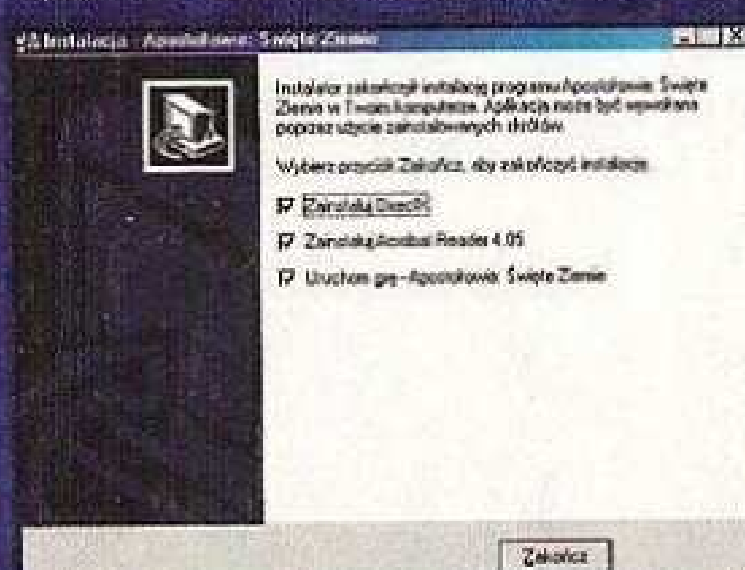
To znak, że płyta sama wystartowała



Wybierz ścieżkę, gdzie zainstalujesz grę



Wielkości instalacji zależy od ciebie



Teraz zainstaluj ACROBAT READER

PORADY

1. Przede wszystkim wysyłaj bohaterów potrafiących „zasadzać różdżki". Dzięki temu będziesz mógł zdobyć nowe kopalnie.
2. Pamiętaj, że silne jednostki powinny znajdować się w pierwszym szeregu, a strzelcy i magowie w szeregu drugim.
3. Najłatwiej będzie ci wcielić się w rolę Władcy pełniącego rolę Komesa. Armia Komesa co turę regeneruje swe siły.
4. Zastanów się uważnie nad tym, jaki typ bohatera wybrać. Najlepiej, byś pracował nad rozwojem jednego herosa, gdyż wtedy masz szansę szybko osiągnąć maksymalny poziom doświadczenia.
5. Zaklęciami możesz razić wrogie armie, nawet jeśli znajdują się daleko od ciebie.

KODY

Podczas gry wciśnij ENTER i wpisz poniższe kody:
givememoney – 5000 sztuk złota
makemestronger – odnawia życie
playhideandseek – niewidzialność
iwanttokilleverybody – stan wojny
iloveallofyou – stan pokoju
whataloseriam – przegrywasz
nobodycanbeatme – wygrywasz
upgrademe – ekstra dawka punktów doświadczenia
iwanttobuildagain – budujesz jeszcze raz w tej samej turze
whoturnedoffthelights – zakrywa całą mapę
nowicanseeyou - odkrywa mapę
letmemove- ponowny ruch

CLICK! Bonus

Folder Click! Bonus to standard na naszej płycie. W tym miesiącu mamy dla ciebie niewiele, ale za to bardzo treściwie. Demo gry MOBILE FORCES to coś, na co powinieneś zwrócić uwagę w pierwszej kolejności. Gra oparta na zmodyfikowanym silniku graficznym UNREAL może sporo namieszać na rynku. Oddział komandosów przeciwko terrorystom w najlepszym wykonaniu to niemal COUNTER STRIKE. Jest jednak mała różnica – aby grać w MOBILE FORCES, nie musisz posiadać dostępu do Sieci! W przerwach między eliminowaniem terrorystów będziesz mógł pobawić się w hackera z prawdziwego zdarzenia, dzięki demonstracyjnej wersji gry UPLINK, która da ci niepowtarzalną możliwość wcielenia się w rolę następcy samego Kevina Mitnicka!

Tradycją stał się też spory dział poświęcony tapetom upiększającym Pulpit Windows twojego komputera.

Na koniec coś dla posiadaczy drukarek :) Na wydrukowanie czeka obszerna polska instrukcja do gry APOSTOŁOWIE w formacie PDF. Zainstaluj ACROBAT READER i to wszystko!

USZKODZONE PŁYTY

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty nieposiadające wad technicznych, nie podlegają wymianie. Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nie uruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy, Jacek „Randall" Piekara; Dziękujemy serwisowi www.gamewallpapers.com za udostępnienie tapet

Gladiators PC

Po śmierci cesarza imperium zastygło w niepewności. Kto zajmie jego miejsce? Jednogłośnie zadecydowano, że spór zostanie rozstrzygnięty podczas wielkiego turnieju. Nie będzie to jednak zwykłe mordobicie, a prawdziwe igrzyska. Gladiatorzy przyszłości wkraczają na arenę! Callahan i jego komandosi, Fargass i jego kohorty oraz Generał Maximix (fajna ksywka) ze swoimi cyborgami. Nadchodzi nowa generacja strategii czasu rzeczywistego, połączona z RGP i okraszona sporą dawką wartkiej akcji. Trzy kampanie, wypełnione dwudziestoma misjami, zapewnią odpowiednią dawkę emocji na długie wieczory. Gra zachwyci przede wszystkim rozwiązaniami graficznymi. W pełni interaktywny teren, nieograniczone pole widzenia i takie efekty specjalne, jak wiatr, grawitacja oraz zmienne siły tarcia zależne od podłoża, to tylko przedsmak elementów, w jakie zostanie wyposażona gra. Autorzy zapewniają jeszcze bardzo wciągającą fabułę, która powinna sprawić, że GLADIATORS przyciągnie przed monitory większe rzesze graczy.





Jet Set Radio Future XBOX

Jeden z najlepszych tytułów znanych z konsoli DREAMCAST pojawi się już niedługo. Gra, utrzymana w hip-hopowym klimacie, może okazać się czymś wyjątkowym i z pewnością niebanalnym. Druga odsłona JET SET RADIO to wiele nawiązań do poprzedniej części. Tokyo pod despotycznymi rządami ma szansę na wyzwolenie tylko dzięki DJ'owi radiowemu, Professorowi K, który prowadzi piracką radiostację. Słuchając mocnych kawałków, gang „Rudies" wkracza do akcji. Podobny system sterowania, malowanie na ścianach, duża interakcja z otoczeniem sprawią, że JSRF okaże się jednym z kluczowych tytułów tego roku.





Purge PC



Zespół ludzi, który stworzył niegdyś bardzo ciekawy MOD do QUAKE o tytule FUTURE VS FANTASY, założył firmę Freeform Interactive, aby wystartować ze swoim własnym FPP z prawdziwego zdarzenia. Akcja PURGE, trójwymiarowej strzelaniny z domieszką RPG, osadzona jest w bliżej nieokreślonej czasoprzestrzeni, klimatem nawiązującej do futurystycznego połączenia science-fiction z fantasy. Konflikt, który zrodził się między genetycznie zmodyfikowanymi ludźmi o nazwie Order a fanatykami religijnymi zwanymi The Chosen, zaostrzył się po tym, jak zamordowano przywódcę Wybranych. Konflikt przerodził się w regularną wojnę! PURGE posiadał będzie wiele elementów RPG. Gracz wcieli się w jedną z kilku osób, jak choćby androida, komando czy też cyborga, stając po stronie Porządku, czy też w maga, skrytobójcę, wojownika lub mnicha, walcząc po stronie Wybranych.



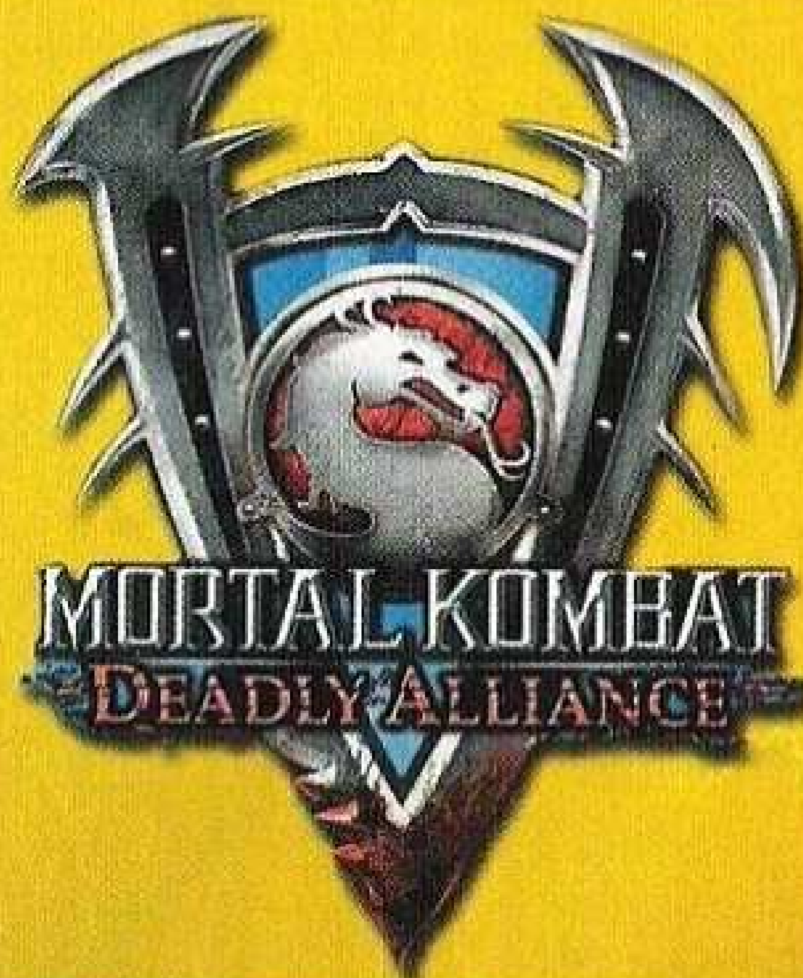
Tropico2: Pirate Cove PC

Akcja drugiego TROPICO osadzona będzie w XVII wieku. Wcielisz się w rolę wielkiego pirata panującego na wyspie-kryjówce. Sprawne zarządzanie będzie motywowało twoich podopiecznych do coraz większych rozbojów, a co za tym idzie, twoja kiesa będzie się napełniała. Piraci powinni czuć się dowartościowani: hazard, dużo rumu i kobiety, to podstawowe powitanie po akcjach. W przeciągu wirtualnych 100 lat, bo tyle będzie trwała rozgrywka, spotkasz na swojej drodze wiele historycznych postaci, takich jak choćby słynny Pirat Czarnobrody. Muszę tylko skoczyć do sklepu i kupić papugę na ramię!





Mortal Kombat: Deadly Alliance PS2, GCN, XBOX, GBA



Gry spod smoczego znaku ponownie szturmują rynek! MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE, zapowiadany na jesień 2002 roku, to gruntownie odświeżony produkt, który jeszcze przed premierą ma szansę namieszać na rynku konsolowych bijatyk. Wersja na PC niestety nie została oficjalnie zapowiedziana i, szczerze mówiąc, wątpię, by kiedykolwiek miała się ukazać! Akcja gry rozpocznie się tuż po zakończeniu czwartego turnieju. Czarnoksiężnicy Shang Tsung i Quan Chi, chcąc zawładnąć duszami niepokonanych śmiertelników, łączą swe siły i organizują kolejny, piąty już, turniej. W grze, oprócz postaci znanych z poprzednich części, zobaczyć będzie można trzy nowe twarze. Bestiariusz w postaci Scorpion, Sub-Zero, Raiden, Jax, Sonya, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung i Quan Chi uzupełniony zostanie o Blind Kenshi, Drahmin i Malvado.

Owiani mistyczną sławą autorzy gry z Midway'a oficjalnie zdementowali pogłoski, jakoby DEADLY ALLIANCE był zwykłą kontynuacją serii. Zupełnie nowa jakość, zmodernizowany system walki z pełnym wykorzystaniem trzeciego wymiaru, wzbogacona grafika to elementy, dzięki którym MK powinien wskoczyć z powrotem na piedestał i oby tak się stało.





Xtreme Force PC

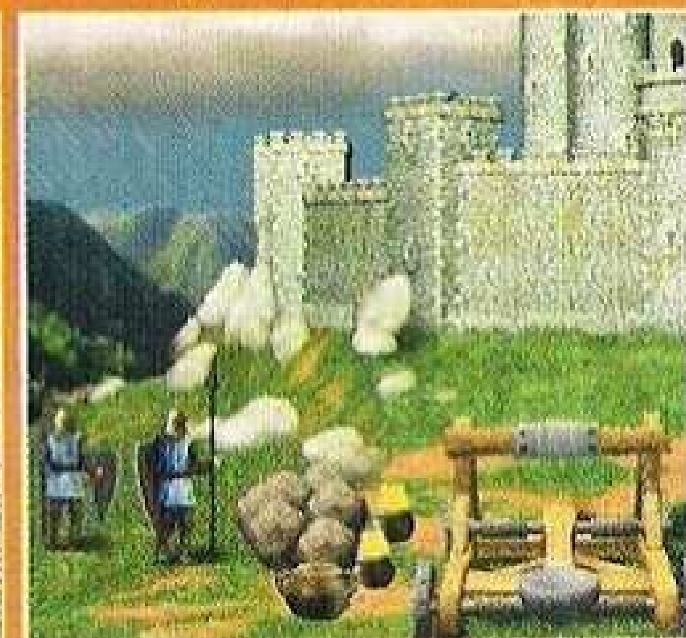


Strategie czasu rzeczywistego to ostatnio monotonny i mało płodny gatunek. Tę rutynę może teraz skutecznie przełamać zespół z Raptor Entertainment, dzięki zapowiadanemu na jesień XTREME FORCES. Konflikt zbrojny, uzbrojenie i sprzęt ciężki zgodny z teraźniejszym wyposażeniem wojsk czy znane z dzienników telewizyjnych tereny działań w połączeniu z wyjątkową dbałością o szczegóły – to właśnie XF. Gra jest we wczesnej fazie produkcji i nieznany jest nawet zachodni wydawca, ale wiadomo na pewno, że tytuł różnić się będzie nieco od sztampowego RTS. Gracz wcieli się w rolę pojedynczego obywatela postnuklearnego świata i zdecyduje, czy przyłączy się do panujących United Colonies Front, czy będzie walczyć o obalenie dyktatorów. Czy takie udziwnienia wyjdą grze na dobre? Oby!

Defender Of The Crown PC

Wydany w 1986 roku DEFENDER OF THE CROWN doczeka się wkrótce reedycji. Zapomnij o jego marnej, jak na dzisiejsze czasy, grafice i oprawie dźwiękowej, ponieważ zostaną podciągnięte do obecnie panujących standardów. Wersja gry z serii Digitally Remastered Edition, wydawanej przez Cinemaware, to od strony technicznej produkt stworzony niemal od podstaw. Pozostaną jedynie misje. Nienaruszony będzie sposób rozgrywki i wszystko, co cieszyło zmysły. Czekam z niecierpliwością, bo DOTC pamiętam jak przez mgłę (może dlatego, że zawsze grałem do późna i zasypiałem przy komputerze). Ciekawe, czy nowa wersja zachowa klimat średniowiecznych podbojów i turniejów rycerskich.





Rainbow Six: Raven Shield XBOX

Bill, jak widać, nie próżnuje i ciągle zgarnia co lepsze tytuły z innych platform, przerzucając je na swoje czarne pudełko. Tym razem pod nóż poszła kultowa seria gier taktycznych TOM CLANCY'S RAINBOW SIX. RAVEN SHIELD hulać będzie na ulepszonym silniku, wykorzystanym wcześniej w UNREAL, a sama gra składać się będzie z 15 zupełnie nowych misji, poczynając od zagrożenia spowodowanego groźbą użycia broni biologicznej, przez terrorystów, na unieszkodliwieniu niebezpiecznego napadu na Bank Londyński kończąc. W maju na E3 UbiSoft obiecał ujawnić nieco więcej szczegółów na temat nadchodzącej produkcji. Pytanie brzmi: czy felerny pad do Xbox'a będzie nadawał się do komfortowego grania?



HOTEL GIANT PC



JoWood ponownie atakuje. Niemieccy programiści zdają się posiadać magiczny worek bez dna, wypełniony po brzegi nowatorskimi i niekonwencjonalnymi pomysłami! Któż mógłby wpaść na pomysł gry opartej na zarządzaniu hotelem! Firma Maxis faktycznie parę ładnych lat temu wydała grę SIM TOWER, gdzie administrowałeś wieżowcem, ale jeśli spojrzeć na cechy HOTEL GIANT, gry te różnią się diametralnie! Do wyboru będziesz miał dwadzieścia różnych typów budynków – od zwykłych hotelików „na jedną noc", po wielkie molochy w stylu „Grand Hotel". Będziesz też posiadał pełną kontrolę nad wyposażeniem i dekoracjami wnętrz. To od ciebie będzie zależało, czy goście w hallu będą siedzieli na skórzanych kanapach, a w pokojach znajdzie się jacuzzi! Nowością w tego typu grze będzie możliwość obserwowania twoich gości! Zawsze będziesz mógł spytać, co im nie pasuje w twojej restauracji lub też, jak reagują na wystrój sali konferencyjnej. Szkoda, że w takim hotelu nie będzie można zamieszkać. Już widzę jak fajnie by się siedziało w jacuzzi i popijało zimny bananowy koktajl :)







Tekst: Michał „Krooger" Cichy

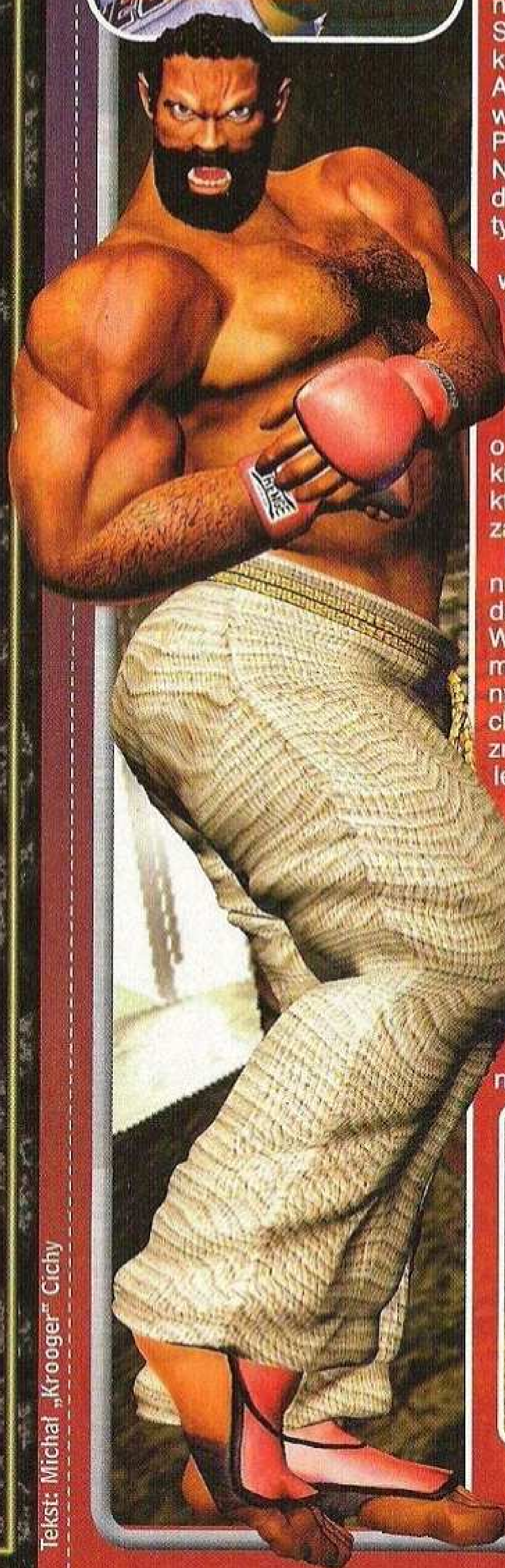
TOP-20
Wasza lista przebojów

1	Max Payne — Remedy Ent. / Play It! – PC
2	Medal Of Honor: Allied Assault — Electronic Arts / IM Group – PC
3	Grand Theft Auto 3 — Rockstar Games / Play-It! – PS2
4	Harry Potter i Kamień Filozoficzny — Electronic Arts / IM Group – PC, PSOne, GBA, GBC
5	Return To Castle Wolfenstein — id Software / LEM – PC
6	Cywilizacja III — Firaxis Games / CD Projekt – PC
7	The Sims — Maxis / IM Group – PC
8	Diablo 2 — Blizzard / CD Projekt – PC
9	Aliens vs. Predator 2 — Monolith / Play It! – PC
10	Tekken Tag Tournament — Namco / SONY – PS2
11	Unreal Tournament — Epic / Play It! – PC
12	Tony Hawk's Pro Skater 3 — NeverSoft / LEM – PS2
13	Rally Championship Xtreme — Actualize / LEM – PC, PS2
14	Wrota Baldura 2 — Interplay / CD Projekt – PC
15	Twierdza — Firefly Syudios / Play It! – PC
16	Arcanum — Sierra / Play It! – PC
17	Quake 3: Arena — id Software / LEM – PC
18	SSX Tricky — EA Sports BIG / IM Group – PS2
19	Pool Of Radiance 2 — SSI / Play It! – PC
20	Heli Heroes — Zuxxez / Topware – PC

Virtua Fighter 4

Czwarta część VF już niedługo wskoczy z automatów wprost na PLAYSTATION 2!





Jak widać, SEGA na dobre porzuciła produkcję domowego sprzętu do grania i w pełni skoncentrowała się na tworzeniu oprogramowania. I dobrze! Skośnoocy panowie ostro wzięli się za konwersje swych starszych gier z DREAMCASTA i za tworzenie zupełnie nowych tytułów specjalnie dla konsoli PLAYSTATION 2. Sprzęt firmy SONY stał się podstawową platformą dla konwersji gier z automatów typu „coin-up".

Dzięki takiej polityce firmy wszyscy fani nieśmiertelnej serii VIRTUA FIGHTER i posiadacze PS2 będą mogli już za chwilę cieszyć się jej czwartą częścią!

Pierwsze wrażenia z gry? Totalny opad szczęki i wielki stukot o podłogę! Już po kilku sekundach walki stwierdziłem, że to jest właśnie gra, na którą od dłuższego czasu czekałem! Ale zacznijmy od początku :)

Kopia testowa, z którą miałem przyjemność się zetknąć, była wersją NTSC i wydawała się ukończoną niemal w 100%. Wszystko zdawało się być na swoim miejscu, a gra hulała z prędkością pełnych 60 klatek na sekundę! Po kilku chwilach widać, że wiele się pozmieniało i to zdecydowanie na lepsze! W oczy rzuca się tryb KUMITE, otoczony pozostałymi wariantami rozgrywki, takimi jak ARCADE, VERSUS (o dziwo brakowało go w VF3TB) czy też TRAINING. KUMITE to wariacja na temat SURVIVAL MODE, w którym po wyborze zawodnika, dysponując jednym paskiem energii, starasz się pokonać jak największą liczbę przeciwników. Czwar-



Przechwyty to normalka w VF. Pod względem technicznym prezentują się one znakomicie!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy





Areny, na których toczą się walki, są świetnie zaprojektowane. Brawo!

Kage-Maru, zwycięzca trzeciego turnieju VIRTUA FIGHTER, to postać kultowa



ta część oferuje znacznie więcej niż samą satysfakcję z wygranej. Rozpoczynając zabawę w trybie KUMITE, wybierasz zawodnika, jego imię i podstawowe dane. Po drodze jego umiejętności będą się rozwijać, a ty będziesz mógł zapisać to wszystko na karcie pamięci! Podczas potyczek zdobędziesz masę gadżetów, którymi będziesz mógł go przyozdobić. Okulary, nakrycia głowy, kolczyki czy tatuaże to smaczek, dzięki któremu KUMITE stanie się ulubionym trybem hardcore'owych graczy, a twój zawodnik – indywidualnością. Każdy fanatyk perfekcjonizmu znajdzie tutaj coś dla siebie, ponieważ do zdobycia jest cała masa różnorodnych elementów, a droga do doskonałości nie jest łatwa.

Sama rozgrywka to mistrzostwo świata! Pojedynki, nie dość, że wyglądają obłędnie pod względem technicznym i graficznym, zachwycają wyjątkowo wysoką inteligencją przeciwnika, niespotykaną dotąd w bijatykach! Dodano całą masę nowych ciosów i zagrań w bezpośrednim starciu, a także dwóch nowych zawodników. Mnich klasztoru Shaolin Lei-Fei i Vanessa Lewis, kobieta specjalizująca się w kick-boxingu, to dwa odmienne style, jakże trafnie wpadające w moje, i nie tylko, gusta :)

VIRTUA FIGHTER 4 to mocny tytuł i pretendent do najlepszej, obok TEKKEN TAG TOURNAMENT, bijatyki na PS2. Trzeba jednak pamiętać, że na horyzoncie pojawił się czwarty TEKKEN, więc może być gorąco! Recenzje obu gier już wkrótce!



Niesamowita dynamika rozgrywki od zawsze charakteryzowała VIRTUA FIGHTER...

Virtua Fighter 4

PC | PS2 | DC | XB

Bijatyka / Sega-AM2 / Sony

Premiera: Maj 2002 | Multi:



VIRTUA FIGHTER 4 to wyjątkowa propozycja dla wszystkich fanów bijatyki. Nikt się na pewno nie zawiedzie...

Plan wydawniczy za oceanem

Jak wiadomo, gry komputerowe nie zawsze ukazują się w tym samym czasie na całym świecie. Poniżej przedstawiamy plany amerykańskich dystrybutorów na najbliższe dwa miesiące. Być może niektóre wymienione tytuły w ogóle nie ukażą się w Polsce, ale jak wiadomo, dobry gracz to taki, który jest na bieżąco we wszystkim! Teraz nikt nie powinien cię „zagiąć" przy pytaniu o termin wydania gry na świecie. Postaramy się od bieżącego numeru informować graczy w regularnych odstępach czasu, w co się na świecie już gra i co będzie można sprowadzić sobie z zachodnich sklepów na długo przed polską, niekiedy wyjątkowo ślamazarną, premierą. **Uwaga: lista obejmuje wyłącznie tytuły na komputery PC!**

KWIECIEŃ

16.04 - M4 Armored Clash - INFOGRAMES
16.04 - Spiderman: The Movie - ACTIVISION
23.04 - Die Hard Nakatomi Plaza - VIVENDI UNIVERSAL
23.04 - FIFA World Cup 2002 - ELECTRONIC ARTS
23.04 - Mafia - TAKE 2
23.04 - Tactical Ops - INFOGRAMES
23.04 - USAR Pro Cup Racing - INFOGRAMES
26.04 - Project Earth - DREAMCATCHER
29.04 - Mystery of the Nautilus: 20,000 Leagues - DREAMCATCHER

MAJ

01.05 - Half Life Counterstrike: Condition Zero - SIERRA
01.05 - Industry Tycoon 2 - NAVARRE
01.05 - Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns - LUCASARTS
07.05 - Soldier of Fortune 2: Double Helix - ACTIVISION
14.05 - Battle for Midway: Pacific Theater - ABACUS
15.05 - Arx Fatalis - FISHTANK
15.05 - Beam Breakers - FISHTANK
16.05 - Microsoft Train Simulation: Arizona Route 66 Add On - ABACUS
28.05 - Age of Wonders 2 - GODGAMES
28.05 - Hidden and Dangerous II - TALONSOFT
28.05 - Master of Orion III - INFOGRAMES
28.05 - O.R.B. - STRATEGY FIRST

CZERWIEC

04.06 - Sniper - XICAT INTERACTIVE
13.06 - Gore - DREAMCATCHER
13.06 - Persian Wars - DREAMCATCHER
17.06 - Planetside - SONY ONLINE ENTERTAINMENT
18.06 - Neverwinter Nights - INFOGRAMES
18.06 - Unreal II - INFOGRAMES
28.06 - Warcraft III - BLIZZARD ENTERTAINMENT

Prawda, że prezentuje się to całkiem nieźle? Nam już teraz cieknie ślinka na myśl o tych wszystkich tytułach. Ciekawe tylko, jak długo przyjdzie nam na nie poczekać...

WARCRAFT III

Czy trzecia odsłona gry okaże się strzałem w dziesiątkę, czy tytułem przereklamowanym?



W grze ogromną rolę odegrają bohaterowie mogący rozwijać umiejętności oraz korzystać z przedmiotów

Seria WARCRAFT opowiadała o walce pomiędzy potężnymi rasami Ludzi i Orków. W trzeciej części cyklu nie będziesz jednak ograniczony do możliwości dowodzenia tylko tymi dwoma plemionami. **W WARCRAFT III pojawiają się następne siły: Nieumarli oraz Nocne Elfy. Jednak zmiany nie polegają tylko na dodaniu nowych ras.** Twórcy programu – autorzy z firmy Blizzard Entertainment – twierdzą, że WARCRAFT III będzie pierwszym przedstawicielem nowego gatunku, czyli Role Playing Strategy, a więc połączy elementy RPG z elementami strategii czasu rzeczywistego (oczywiście, tak naprawdę pomysł ten nie jest nowatorski, lecz znany i wykorzystywany od wielu lat). Jak będzie to wyglądać w praktyce? Otóż w spadku po RPG otrzymasz pieczołowicie scharakteryzowanych bohaterów, możliwość korzystania z ekwipunku, systematyczny rozwój cech oraz umiejętności, uczestniczenie w przygodach i wypełnianie specjalnych zadań oraz zleceń. Tymczasem RTS-owe elementy, to przede wszystkim budowa bazy (zróżnicowane gmachy, w zależności od wyboru strony konfliktu), udoskonalanie budynków oraz, oczywiście, walki toczone pomiędzy armiami.

Prawie każda jednostka będzie mogła podlegać automatycznym udoskonaleniom.



Jednostki potrafiące stosować czary staną się ogromnym zagrożeniem dla wojsk wroga

Na przykład rycerze zamienią rynsztunek z żelaznego na stalowy, a wreszcie mithrilowy, krasnoludzcy kanonierzy otrzymają coraz lepszą broń balistyczną, a kapłani i czarodzieje zyskają możliwość korzystania z coraz mocniejszych zaklęć. Oczywiście wszystkie te zabiegi wymagać będą wzniesienia odpowiedniej infrastruktury oraz opłacenia kosztów. **Szczególną rolę pełnić będą bohaterowie. Po pierwsze, dysponują oni zdolnościami i umiejętnościami specjalnymi; po drugie, zyskają również możliwość korzystania z różnego rodzaju ekwipunku, który będzie można zarówno znaleźć, jak i kupić.**

W WARCRAFT III ogromną rolę odegrają dwa elementy. Po pierwsze: możliwość toczenia walk na battle.net (co w przypadku produktów Blizzarda zawsze jest atrakcyjne, a autorzy zapewniają, że nie będzie możliwości „hackowania" gry, czyli ułatwiania sobie zabawy za pomocą niedozwolonych metod). Po drugie: opcja tworzenia własnych, szczegółowych map. Załączony edytor pozwoli ci w zasadzie na każde działanie i opracowanie niezwykle dokładnych scenariuszy.



Ludzie, Orkowie, Nieumarli i Nocne Elfy spotkają się na placu boju

KONKURS


W WARCRAFT III rozbudowa bazy będzie bardzo ważnym elementem gry

Niestety, w WARCRAFT III zabraknie kilku oczywistych elementów, na przykład zaawansowanego sterowania grafiką. W tej grze nie będzie możliwe przybliżanie i oddalanie obrazu, a ruchoma kamera ma jedynie bardzo ograniczone pole działania. Drugim „koszmarkiem" będzie możliwość zaznaczania zaledwie 12 jednostek w grupie! Takie rozwiązanie przyjęto jeszcze w STARCRAFCIE i już wtedy było ono przestarzałe! W WARCRAFT III nie zobaczysz jednostek morskich (w WARCRAFT II dowodzenie statkami, walki i transportowanie jednostek było całkiem interesujące), nie pojawią się też oddziały, mogące poruszać się pod ziemią, a co gorsza, nie będzie możliwości ustawiania jednostek w formacje. Budując bazę, nie będziesz mógł wznosić fortyfikacji i murów. Oczywiście nie ma jeszcze powodów do rozpaczy. Jednak po tylu latach pracy tak sławnego teamu jak Blizzard można było się spodziewać, że gra będzie innowacyjna i supernowoczesna w każdym aspekcie. **Opierając się na tym, co w tej chwili można zobaczyć i przeczytać, poważnie przestrzegałbym przed nadmiernym entuzjazmem w stosunku do trzeciej odsłony WARCRAFTA.** Chociaż, niezależnie od jakości, program na pewno okaże się bestsellerem. Cóż... oto magia tytułu!

http://www.blizzard.com/war3



Bardzo pieczołowicie przygotowana strona. Mnóstwo informacji, filmy, grafiki, screenshoty i lista linków

Warcraft III

RTS / Blizzard Ent. / CD Projekt

Premiera: lato 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Jedna z najbardziej oczekiwanych gier, tworzona przez rynkowego potentata. Niezależnie od jakości będzie to sukces!

Konkursy to ostatnio nasza specjalność. W każdym numerze możecie wygrać świeżutkie, jeszcze pachnące nowością, gry. Tak jest również tym razem. W konkursie CLICKA! i firmy CD Projekt czeka na Was pokaźna liczba gier WARCRAFT III.

Tytuł ten może trafić w ręce tych, którzy prawidłowo odpowiedzą na trzy prościutkie pytania, przyślą do nas kartkę pocztową z prawidłowymi odpowiedziami lub e-maila na adres konkursy@click.pl i... będą mieli szczęście podczas losowania nazwisk zwycięzców. Osoby te otrzymają od nas:

jedną z 20 gier WARCRAFT III

Chyba warto trochę się pomęczyć i wziąć udział we wspólnej zabawie!

A oto pytania konkursowe:

1. Kto będzie w Polsce dystrybutorem Warcraft III?
2. Jakie dwie nowe rasy pojawiły się w Warcraft III?
3. Wymień trzy inne gry zrobione przez Blizzarda.

Odpowiedzi na pytania nie powinny sprawić Wam problemu. A dla miłośników WARCRAFTA to już po prostu pestka.

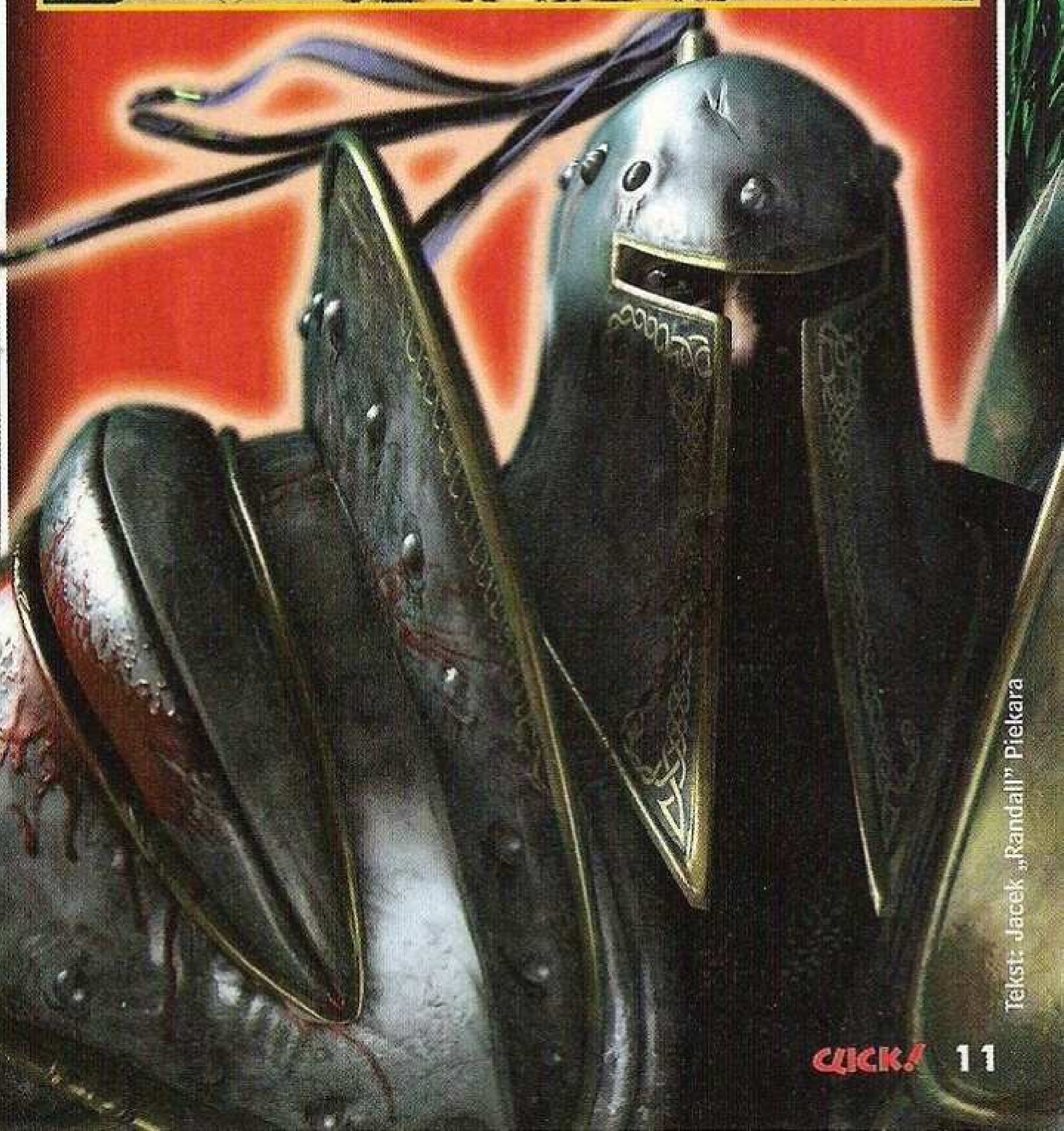
Rozwiązania na kartkach pocztowych przysyłajcie na adres:

CLICK!
skr. pocztowa 333
04-026 Warszawa

lub na adres e-mail:
konkursy@click.pl
temat maila: WARCRAFT 3

Na rozwiązania czekamy do końca kwietnia br. Życzymy dobrej zabawy!





Tekst: Jacek „Randall" Piekara

CAPITALISM II

Nowy, lepszy, ciekawszy – konieczność dla tych, którzy chcą zostać rekinami finansjery

Trevor Chan to uroczy facet. Naprawdę. Jeżeli nie masz pojęcia o kim mówię, to oznacza zapewne, że ta kolumna nie była pisana z myślą o tobie. Jestem pewien, że w bieżącym numerze Clicka! znajdziesz wiele innych artykułów, które mogą cię zainteresować. Naprawdę, szkoda czasu.

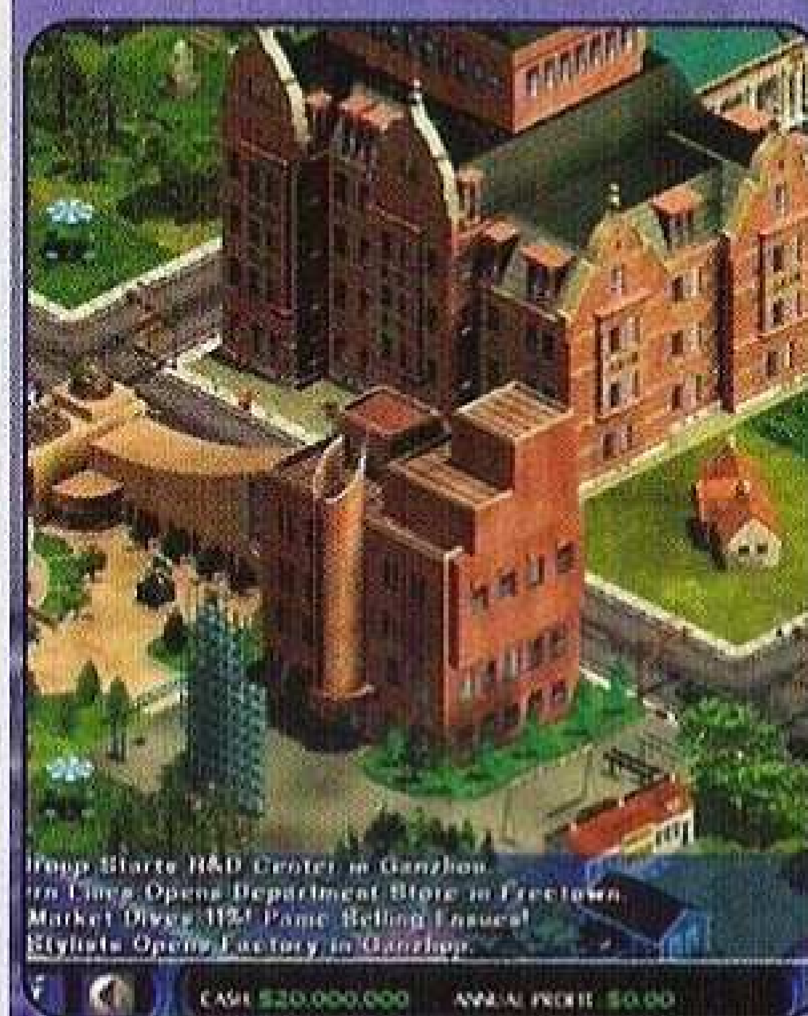
Jeszcze tu jesteś? Zatem słuchaj uważnie, albowiem powtarzać nie będę. **Trevor Chan to autor gier strategicznych. Co szczególnie ważne – autor wielce udanych gier strategicznych, że wspomnę tu tylko SEVEN KINGDOMS czy CAPITALISM we wszystkich swych możliwych mutacjach i odmianach.** Teraz zaś pan Chan zabrał się za kontynuację swego bodaj najbardziej udanego tworu. Gra dostępna jest już na Zachodzie. W Polsce pojawi się zaś, nim pies sąsiadów trzydzieści razy zawyje do księżyca. Każda ocena jest subiektywna, toteż mam świadomość, że z pewną nieufnością możesz odnosić się do stwierdzenia, iż jest CAPITALISM (wraz ze swym dodatkiem o zgrabnym podtytule PLUS) grą dobrą. Cokolwiek by o programie nie mówić, to o czymś jednak świadczy fakt, że wykorzystywany jest w wielu szkołach ekonomii czy zarządzania jako... narzędzie do nauki właśnie. Jak zapewne nietrudno się domyślić, CAPITALISM 2 nie wprowadza w stosunku do swego poprzednika jakichś szczególnie istotnych zmian – jest to po prostu nowa, ulepszona i bardzo, ale to bardzo wzbogacona wersja prequela.

Zmiany widać szczególnie w „planowym” aspekcie programu. Do rąk graczy trafi ponad 60 gałęzi przemysłu, usług itd. (od produkcji obuwia do wydobywania rudy żelaza), spośród których chyba każdy młody przedsiębiorca będzie mógł wybrać coś dla siebie. Co ciekawe, produkty nie będą już mogły być sprzedawane „jak leci” – żywność będzie posyłana do sklepów spożywczych, a farmaceutyki do aptek. Zwracam na to uwagę, gdyż wprowadzenie tego rozróżnienia mogło łatwo doprowadzić do powstania totalnego chaosu i zamieszania. **Interfejs użytkownika został jednak przygotowany na tyle rozsądnie, że po kilku chwilach spędzonych z grą wszystko staje się jasne.** A należy pamiętać, że CAPITALISM 2 może pochwalić się – doprawdy! – mnogością opcji. Rozgryzienie ich pozostawmy już recenzentowi programu, a teraz ograniczmy się do prostego ich wymienienia. Kapitalista będzie mógł opracowywać nowe efektywne techniki produkcji, lecz równie dobrze będzie mógł je konkurencji (która – jak uczy przysłowie – nie śpi) ukraść. Możliwa będzie też współpraca ze środkami masowego przekazu, które – jak wiadomo – okazują się bardzo pomocne przy promocji sprzedawanych dóbr. Wreszcie, będzie możliwe tworzenie sieci własnych punktów usługowych. Podczas rozgrywki sieciowej zaś będzie mogło walczyć maksymalnie siedmiu graczy.

Jedyna rzecz, na którą utyskują wszyscy użytkownicy gry, to jej szata graficzna. Nie da się ukryć, że grafika, choć niewątpliwie estetycznie dopracowana, nie jest jednak już pierwszej młodości i żadne zapewnienia wydawcy gry o tym, że dzieje się inaczej, tego smutnego faktu nie zmienią. Z drugiej strony – nie jest strasznie. Można jednak było przygotować to znacznie ciekawiej.


Najważniejsze, to wiedzieć, co i komu chce się sprzedać. A jak dorzucisz odpowiednią reklamę... Sukces gwarantowany!


Wielka metropolia rządzi się swoimi prawami. Jeśli chcesz zostać rekinem finansjery, musisz wszystko zaplanować...


...na przykład zacząć od znalezienia miejsca zbytu swoich towarów

http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2



Witryna koncernu Ubi Soft. Podstrona o grze jest ładna, lecz nie zawiera wielu informacji. Polecam raczej strony fanowskie


Wielkie supermarkety to idealne miejsce, gdzie możesz zarobić. Wystarczy znajomość praw rynku


A tak z lotu ptaka może wyglądać twoja fabryczka do robienia kasy

Capitalism 2

Ekonom. / Ubi Soft / CD Projekt

lato 2002

Multi: ✓

PC / PS2 / DC / XB

Zapowiada się ciekawa gra dla wszystkich, którzy marzą o zbiciu fortuny i nagminnym łamaniu etyki pracy!

Tekst: Anzelmo von Dirt

CULTURES 2
DIE TORE ASGARDS

SETTLERS, ALIEN NATIONS – wszystko to już znamy. Czy CULTURES 2 pójdzie naprzód i wniesie coś nowego do gatunku tych gier?





Różnorodne style i duże urozmaicenie budowli to zalety tej odsłony gry



Możesz wybrać jedną z czterech kultur, by potem rozwijać jej osady i tworzyć nowe produkty

Akcja gry rozgrywać się będzie pod koniec pierwszego milenium, kiedy to Wikingowie zamieszkują Europę oraz Środkowy Wschód. Wszystko zaczyna się od wizji Bjarniego, w której toczy się ostateczna bitwa Ragnarok, znana z mitologii Nordyckiej. Nie czas jeszcze zagłębiać się w dokładne szczegóły fabuły, natomiast ważne jest, że twoim głównym zadaniem będzie odnalezienie wszystkich części klucza otwierającego wrota do Valhalli, gdzie rozegra się ostateczna walka.

Będziesz mógł wybrać jedną z czterech kultur. Misje posiadać będą bogate tło historyczne, a dużą pomocą mogą być rozbudowane tutoriale, które w krótkim czasie pozwolą ci oswoić się z zasadami gry.

W CULTURES 2 pojawi się wiele nowych produktów. Na przykład będą to długie łuki, katapulty, taczki, złote monety, miód, cukierki. W przeciwieństwie do pierwszej części, będziesz miał możliwość ulepszania swoich domów, co da oczywiście możliwość produkcji nowych przedmiotów, np. mebli. Nie trzeba już stawiać pięciu oddzielnych budowli, wystarczy jedna, ale rozbudowana.

Nastąpią wielkie zmiany w części militarnej gry. Przede wszystkim, Wikingowie będą teraz potrafili oceniać swoje siły. Często podczas walk jeden z twoich podwładnych może zacząć uciekać, ale jeśli poczuje, że jest choć cień szansy na wygraną, to wróci i będzie walczył! Rzecz jasna pojawi się wiele nowych broni.

W przeciwieństwie do pierwszej części, będziesz miał możliwość przydzielenia oddzielnego ekwipunku każdemu z Wikingów! Co więcej, będziesz mógł także wyposażyć swoich żołnierzy w inne przedmioty, jak specjalne napoje czy dodatkowe bronie. Oczywiście waga przedmiotów będzie miała wpływ na szybkość chodzenia. Bardzo ciekawie zapowiada się możliwość kamuflowania twoich żołnierzy tak, aby np. w przebraniu wieśniaka wchodzili do wioski – oczywiście z plecakiem pełnym odpowiedniego wyposażenia do walki. Kolejną zmianą, która znajdzie się w drugiej części CULTURES, będzie możliwość podnoszenia przedmiotów leżących na planszy. Nie będą to tylko na przykład pieniądze, ale także różnego rodzaju zwoje, dzięki którym technologia posuwać się będzie do przodu. Nie będziesz mógł jednak użyć wszystkiego od razu, niektóre ze znalezisk trzeba będzie najpierw przebadać. Przedmiotami tymi będziesz mógł nawet handlować z innymi kulturami.



Dobry kamuflaż i twoi żołnierze niepostrzeżenie dostaną się do miasta wroga

Sam interfejs w CULTURES 2 ma przejść dosyć spore zmiany, co sprawi, że będzie bardziej przyjazny dla użytkownika.

Widok podczas gry będzie oczywiście izometryczny. Zastosowanie trójwymiaru sprawi, iż topografia otoczenia będzie bardziej realistyczna, a rzeczom takim jak drzewa czy domy kształty będzie nadawać prerederowana grafika 2D.

Nie zabraknie oczywiście opcji Multiplayer, która zapowiada się na mocną stroną gry – wystarczy chociażby wziąć pod uwagę możliwość robienia różnego rodzaju kamuflaży i zasadzek. Autorzy uważają, że takie rozwiązania wpłyną na to, iż tryb ten nie będzie przypominał tych znanych ci dotychczas z innych gier.

CULTURES 2 zapowiada się ciekawie, jednak czy autorzy sprostają obecnym wymaganiom graczy, okaże się dopiero w maju.

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

http://cultures2.jowood.de



Bardzo fajna strona, a na niej newsy, informacja o grze, forum dyskusyjne, trochę screenów, filmików oraz tapet

Cultures 2

RTS / JoWood / CD-Projekt

Premiera: maj 2002 | Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Zapowiedź zapowiedzią, jednak wszelkie komentarze wolę pozostawić na dzień, kiedy gra się już ukaże w sprzedaży

Might and Magic IX

Jedna z najstarszych serii RPG doczekała się IX części. Tym razem nie jest to tylko kontynuacja, lecz znaczący przełom w jakości



Takie widoczki w serii MM dotychczas występowały tylko w intro. Tutaj na każdy stół możesz wskoczyć i potańcować

MIGHT & MAGIC doczekał się wreszcie nowego silnika graficznego. Na to czekały tysiące graczy na całym świecie. **Koniec z lokacjami straszącymi wyglądem, koniec z potworami stanowiącymi smętny zlepek pikseli. Teraz możesz biegać, skakać, kucać – jednym słowem robić wszystko to, co w grze FPP z prawdziwego zdarzenia.** No i oczywiście pojawił się freelook obsługiwany myszą. Krótko mówiąc, eksperci z 3DO zrozumieli wreszcie to, o czym wszyscy wiedzieliśmy już od dawna: że silnik, na którym bazowały części 6-8, jest już całkowicie przestarzały. Chwała im za to!

Zmiana engine'u to najbardziej rzucająca się w oczy rzecz odróżniająca MM9 od poprzedniczek. Poświęcę więc kilka zdań, by podzielić się z wami wrażeniami dotyczącymi grafiki. Nie muszę chyba pisać, o ile przyjemniej jest teraz zwiedzać ogromne obszary świata MIGHT & MAGIC. To zupełnie nowa jakość, choć do wielu rzeczy można się przyczepić. O ile bowiem wnętrza budynków prezentują się bardzo ładnie, o tyle niektóre „outdoorsy" wyglądają już mniej atrakcyjnie. Góry bywają czasami nieprzyzwoicie trójkątne, często widać łaczenia tekstur, które zresztą czasami bywają niezwykle toporne. Ale jak już mówiłem, nie jest to regułą. **Grając w MM9 masz wrażenie, że poziom wykonania jest bardzo nierówny, tak jakby twórcy dopiero uczyli się na własnych błędach, co wygląda dobrze, a co nie.** Podobnie rzecz się ma z postaciami i potworami. Niektóre prezentują się znakomicie, niektóre są średnie, niektóre zaś wręcz komiczne. **Przykładowo, twarze większości mieszkańców miast wyglądają, jakby ktoś nakleił zdjęcie na saperkę.** Śmiesznie wyglądają też szkielety, których czubek czaszki, zamiast okrągły, jest trójkątny. Ogólnie jednak zmiany graficzne są jak najbardziej pozytywne i bardzo dużo wpadek można grze wybaczyć za jej niepowtarzalny klimat oraz rozmach.

Oprócz wyglądu, w MM9 pojawiło się cał-



Raaany, ależ ten koleś ma brzydką żonę... A może to raczej jego matka? Albo babka? Eee, nieważne – i tak dostanie w cymbał



Inventory, choć bardzo estetyczne, nie dorasta niestety do pięt temu z MIGHT & MAGIC VI. To jedna z głównych wad MM9



Kanały, jak to kanały. Cicho, spokojnie... aż tu nagle srrruu – z sufitu spadają jakieś różowe farfocle i rzucają ci się do gardła. Dopóki nie zabijesz matki, będzie ich coraz więcej

kiem sporo nowych rozwiązań, które odróżniają grę od poprzednich części serii. Drużyna składa się ponownie z czterech postaci (w części 8 tworzyłeś tylko jednego bohatera, resztę zaś mogłeś zwerbować dopiero w trakcie grania). To cieszy. **Zmieniono w dość znaczący sposób tworzenie postaci i w nieco mniejszy jej rozwój. Mianowicie teraz możesz wybierać tylko pomiędzy dwoma klasami: wojownikiem i magiem (przedtem było jeszcze kilka innych klas).** Co ciekawe, dalszy schemat rozwoju przebiega troszkę jak w DIABLO, mianowicie przykładowy podstawowy wojownik może z czasem stać się najemnikiem, potem zaś np. wybrać pomiędzy awansem na zabójcę lub gladiatora. Wybór któregoś z zawodów praktycznie wyklucza inne ścieżki rozwoju. Drobne zmiany poczyniono w parametrach opisujących postacie, nieco zmieniła się też lista dostępnych umiejętności. Cały system przydzielania punktów doświadczenia oraz punktów umiejętności pozostał praktycznie bez zmian, podobnie jak stopniowanie biegłości w danej dziedzinie (normal, expert, master i grandmaster).

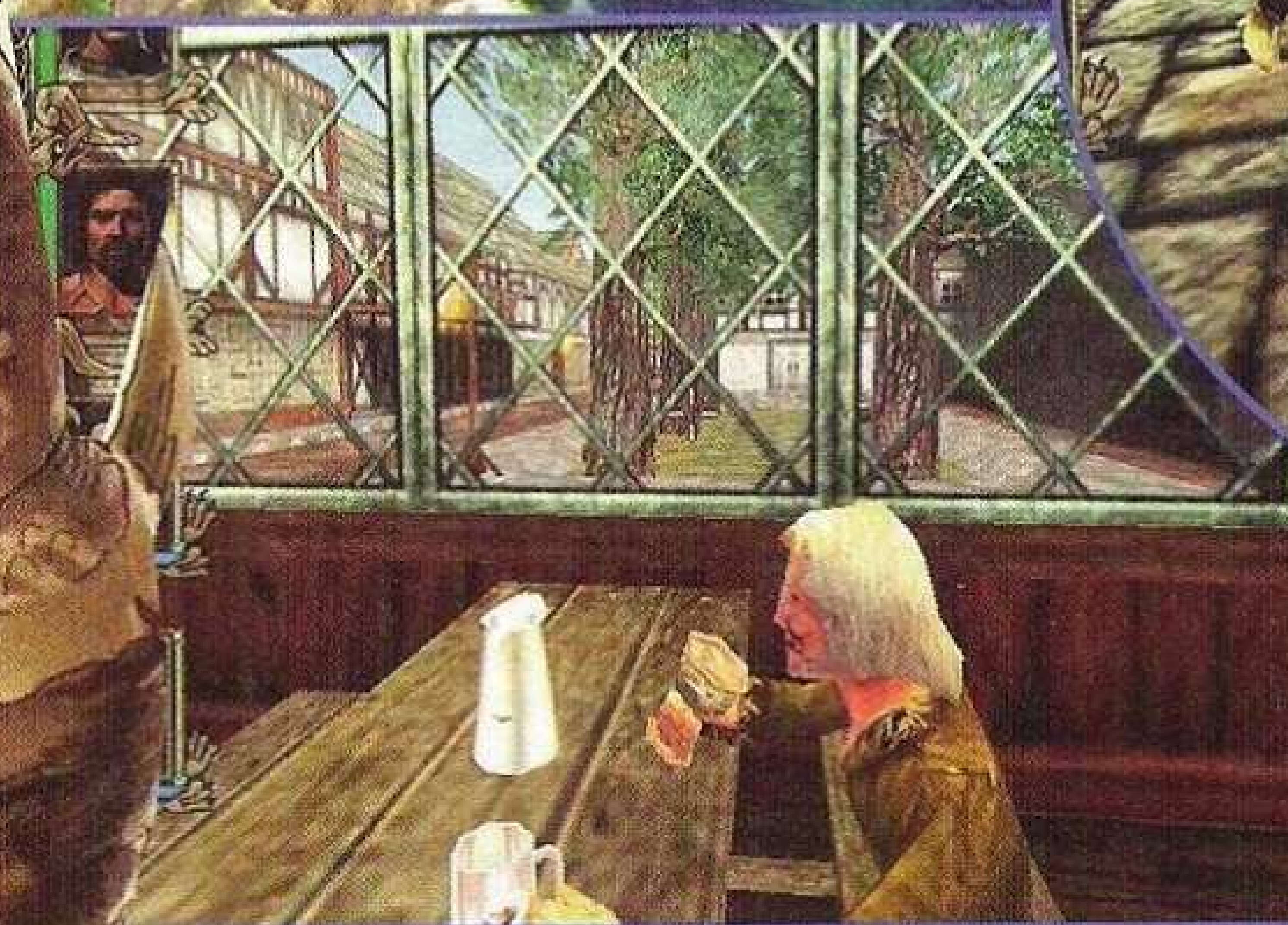
Ważne zmiany zaszły w systemie czarów. Poprzednio każdy czar był przypisany do jednej szkoły, teraz zaś do każdego zaklęcia przypisane zostały dwie szkoły. Przykładowo, aby użyć czaru X, musisz znać Light Magic na poziomie normal i Spirit Magic na poziomie expert. Wszystkie cztery szkoły elementalne (woda, ogień, powietrze i ziemia) połączone zostały w jedną szkołę o nazwie Elemental Magic, tak więc w sumie do dyspozycji masz mniej dziedzin magii niż kiedyś.

Poważne zmiany zaszły też w wyglądzie inventory, które – niestety – jest, przynajmniej moim zdaniem, gorsze niż kiedyś (w szczególności gorsze niż w części 6, gdzie było prawie idealne). Po pierwsze, zamiast rysunków przedmiotów i miesca, po którym możesz przewalać swoje skarby, jest tylko pionowa lista z małymi ikonami (rzuć okiem na screen). Po drugie, rysunek postaci, który widzisz w prawym dolnym rogu, jest całkowicie statyczny – nie zmienia się w zależności od wybranego ekwipunku tak jak kiedyś. Samo zbieranie i przymierzanie zbrojek w MM6 sprawiało mi ogromną przyjemność (tym bardziej, że rysunki były naprawdę śliczne), tak więc tak haniebne okastrowanie inventory w MM9 naprawdę mnie zabolało. Nawet biorąc pod uwagę fakt, że nowe (podobnie jak wszystkie menu) jest bardzo estetyczne, zaś obrazek przedmiotu można uzyskać, klikając na nim PPM i przytrzymując.

Inne rzeczy, na które czuję się w obowiązku poutyskiwać, to niezwykle marne intro oraz strasznie długi czas ładowania save'ów i plansz. Poza tym jednak czeka na ciebie olbrzymi świat pełen przygód, wyglądający ładniej niż kiedykolwiek i tętniący własnym życiem. Mieszkańcy łażą po mieście, rozmawiają, kłócą się, pies goni kota po ulicach, potwory wykazują się inwencją i pomysłowością podczas walki. Spędziłem już sporo godzin nad MM9, a dopiero liznąłem tę grę, więc na razie o fabule pisać nie będę. Ale zapamiętajcie ten tytuł, bo warto się z nim zapoznać.



Oto trzech muszkieterów... osiemdziesiąt lat później. Potrafią całkiem nieźle dowalić początkującej drużynie



Ten oto miły staruszek potrafi przez dobre 5 minut gawędzić sam do siebie przy kufelku piwana temat „starych dobrych czasów". Potem zasypia :)

http://www.3do.com



Choć strona poświęcona MM9 zawiera wiele ciekawych informacji, zdecydowanie więcej znaleźć można na stronach nieoficjalnych

Might & Magic IX



RPG / 3DO / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 400 MHz, 128 MB RAM

Grafika X Dźwięk X Frajda X

\+ Nowy engine, stary dobry klimat, dźwięki i muzyka, nowe rozwiązania, rozległość świata

– Mapy i save'y wgrywają się koszmarnie długo, średnio ładne tekstury, okrojone inventory

Zdecydowanie najbardziej atrakcyjna odsłona MIGHT & MAGIC od czasów części VI. Nowe rozwiązania mogą się podobać

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC®

Według internetowych ankiet jest to jedna z najbardziej oczekiwanych gier 2002 roku. Nic dziwnego, bo firma NWC wyrobiła sobie na świecie dobrą markę

Cykl HoM&M zyskał sławę i popularność, jak żadna inna strategia turowa w historii gatunku (nie licząc CYWILIZACJI, która jest jednak programem zupełnie innego rodzaju). **Obejmujesz tu rolę przywódcy jednej z sześciu ras. Eksplorujesz kontynent, rozbudowujesz miasta, uczysz bohaterów magii.** Twoje armie zdobywają neutralne i wrogie grody, bohaterowie zyskują punkty doświadczenia i uczą się nowych zdolności. Zwykle twoim celem jest ostateczne rozprawienie się z wrogami, chociaż w niektórych scenariuszach misję wypełnisz, pokonując konkretnego bohatera, czy zdobywając konkretne miasto. Czasami wprowadzone zostaje dodatkowe utrudnienie polegające na ustaleniu limitu czasowego. **Wybierając scenariusz, możesz zadecydować o stopniu jego komplikacji (pięć opcji).** Poziom Novice jest banalnie prosty i powinieneś poradzić sobie, nawet nie mając żadnego doświadczenia z „hirołsami", natomiast poziom Champion jest wyzwaniem nawet dla starych wyjadaczy (zresztą sądzę, że na części map nie da się misji ukończyć na tym poziomie trudności). Ogromną rolę w trakcie zabawy odgrywają elementy role-playing. Zarówno bohaterowie, jak i ich wojska, są dokładnie scharakteryzowani, a specjalne umiejętności dowódców wpływają zarówno na skuteczność armii, jak i gospodarczy rozwój całego królestwa. Poza tym bohaterowie korzystać mogą z setek artefaktów oraz nauczyć się kilkudziesięciu zaklęć, pochodzących z pięciu szkół magii.



Świat HoM&M 4 jest światem niezmiernie urozmaiconym. Na twego bohatera na każdym kroku czekają liczne niespodzianki. Po pierwsze, setki walk z potworami chroniącymi różne ciekawe miejsca (a po wyborze odpowiedniej opcji neutralni wrogowie potrafią również patrolować okoliczne tereny i same zaczepiają bohaterów). Po drugie, odwiedziny w tych właśnie ciekawych miejscach. Wyliczać można wręcz bez końca. Kopalnie, ołtarze, świątynie, miejsca szkolenia i rekrutacji żołnierzy, magiczne ogrody, fontanny i studnie, kryjówki pełne skarbów. Można powiedzieć, że twój bohater nie będzie miał spokojnego ani jednego dnia/tury. Zawsze coś trzeba zrobić: coś zbadać, gdzieś się pomodlić, coś znaleźć, komuś przylać.

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV składa się z sześciu kampanii (po jednej dla każdej z ras) oraz kilkudziesięciu odrębnych scenariuszy. Co ważne, wreszcie autorom udało się przygotować ciekawe kampanie.



Najważniejszym zadaniem, jak zwykle, jest obrona miast przed wrogiem



Surowce oraz skarby można znaleźć wręcz wszędzie, ale zwykle są strzeżone przez gromady potworów



Śnieżne pola, grząskie bagna oraz pustynie to tylko niektóre z miejsc, na których rozegrają się bitwy. A każda ze stron ma swoje ulubione środowisko





http://www.3do.com

Solidnie przygotowana strona ze sporą ilością informacji oraz kompletem grafik i screenshotów. Warto zajrzeć

W trzeciej części bowiem ten segment gry był bardzo łatwy i śmiertelnie nudny. W czwartej odsłonie poszczególne misje kampanii przygotowano już w dużo bardziej interesujący sposób, a przede wszystkim nieco trudniej będzie ci doprowadzić swych bohaterów do zwycięstwa. **Szkoda, że liczba najciekawszych scenariuszy (czyli na mapach dużych i bardzo dużych) jest zdecydowanie niewystarczająca.** Ale to akurat mały problem, bo Internet szybciutko zapełni się amatorskimi scenariuszami, które zresztą, znając życie, będą w wielu wypadkach lepsze od robionych przez tzw. profesjonalistów.

Niestety, w czwartej odsłonie „hirołsów" autorzy popełnili trochę błędów. Zacznijmy od najmniej poważnego: wszystkie historyjki opowiadane w trakcie trwania misji są podawane w sposób odstręczający od czytania. I dotyczy to zarówno treści, jak i formy. Po prostu nagle ekran twojego monitora zamienia się w zapełnioną po brzegi kartkę maszynopisu. I to kartkę pełną wyjątkowych nudziarstw. Na szczęście nie trzeba tego czytać, by poradzić sobie z misją. **Teraz druga sprawa (zdecydowanie poważniejsza): potwory przedstawiane są na polu bitwy w sposób zdecydowanie mało satysfakcjonujący.** Przecież na przykład taki Tytan powinien górować nad otoczeniem, roztaczać wokoło aurę niezwykłej mocy. A to po prostu taki sobie ludek, niewiele wyższy od zwykłego chłopka. Podobnie jest w przypadku znakomitej większości innych silnych potworów. Aż prosiłoby się, by chłopcy z New World Computing mieli choć w połowie tyle talentu, co twórcy ETHERLORDS. Tam, jak na polu bitwy pojawiał się smok, czy władca ogrów, to wiedziałeś, że jest to monstrum śmiertelnie groźne. Porównanie HoM&M 4 z ETHERLORDS jest trochę niebezpieczne, jak każde porównanie gry 2D z grą 3D. Trudno jednak nie zauważyć, że autorzy ETHERLORDS w ukazaniu pola bitwy wykazali się prawdziwym mistrzostwem (przynajmniej jeśli chodzi o potwory, bo do scenografii można mieć zastrzeżenia), a autorzy HoM&M 4 sprawili na mnie wrażenie, jakby odbębnili robotę na chybcika, aby tylko szybko pobiec do kasy po wypłatę. **Następnym minusem jest fakt, iż w „hirołsach" nie wykorzystano pewnych nośnych pomysłów.** Aż prosiłoby się o wprowadzenie możliwości przesłuchań pojmanych i uwięzionych wrogich bohaterów, przydałaby się też większa swoboda w wyborze umiejętności herosów awansujących na wyższy poziom.

Trudno nie wspomnieć o edytorze map, dzięki któremu można przygotować nie tylko pojedynczy scenariusz, ale również własną kampanię. Edytor pozwala ci na nieprawdopodobnie szczegółowe zaplanowanie misji i wprowadzenie wszystkich tych elementów, jakie wprowadzać mogli autorzy gry. Dysponujesz więc identycznymi narzędziami jak oni, poza tym tylko, że nie możesz wymyślać nowych budowli, czy zmieniać parametrów jednostek. Edytor nie jest łatwy w obsłudze, ale nie ze względu na złe wykonanie, lecz z uwagi na tysiące opcji (a słowa tysiące bynajmniej nie użyłem w przenośni!), które możesz wprowadzać. Tak więc przygotowanie dobrego scenariusza na mapie o formacie XL jest zadaniem na wiele, wiele godzin.

HoM&M 4 to gra bardzo ciekawa, która zapewni ci rozrywkę nawet nie na dziesiątki, a na setki godzin. Ja jednak nie zamierzam odinstalowywać z komputera części trzeciej tego programu. HoM&M 4 może być doskonałym uzupełnieniem swej poprzedniczki, ale na pewno nie jest w stanie jej definitywnie zastąpić. Tak to już jest, że pewne dzieła sztuki są wieczne i do nich właśnie należy część trzecia serii o Bohaterach.

Heroes of Might & Magic IV **5+**

TBS / New World Com / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500, 64 MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5+

\+ Rozbudowane opcje RPG, dynamiczna akcja, mnóstwo atrakcji, świetny edytor map

– Uboga grafika pola bitwy, nie wykorzystano wielu opcji gry, żałośnie przedstawiona fabuła

Świetna strategia turowa, w którą mogą grać zarówno nowicjusze jak i strategiczni wyjadacze. Zabawa na wieleset godzin



Świat niektórych scenariuszy składa się z części naziemnej i podziemnej

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

HoM&M III a HoM&M IV, czyli słowo o zmianach

Podstawowym pytaniem, jakie zadawali miłośnicy serii było: jak daleko idą różnice w stosunku do części trzeciej? W poniższym tekście staramy się pokrótce wyjaśnić ten problem

Frakcje i magia

Tu nastąpiła całkowita zmiana w stosunku do trzeciej części. W grze mamy do czynienia z sześcioma frakcjami, a każdej z nich (oprócz Barbarzyńców, czyli Might) podporządkowano jeden dział magii. Bohaterowie mogą uczyć się zaklęć z innych działów magii, ale zwykle sprawniej rozwijają umiejętności w tej właściwej sobie.

Pole bitwy

Wygląda znajomo, a jednak poważnie różni się od tego z trzeciej części. Przede wszystkim jest nieco większe, a jednostki bardzo rzadko są w stanie zaatakować wroga już w pierwszej turze. Występują spore różnice scenograficzne w zależności od terenu, na którym toczy się bitwa.

Charakterystyki i awans

Bohaterowie w tej chwili mogą szkolić się w 5 wybranych kategoriach umiejętności. Każda z nich została podzielona na 4 podkategorie, a te z kolei dzielą się na 5 stopni wtajemniczenia (od Basic do Grandmaster). Jak więc wynika z prostego rachunku, bohater, aby zyskać absolutną biegłość we wszystkim, musiałby teoretycznie osiągnąć 100 poziom doświadczenia. Teoretycznie – dlatego, że niektóre zdolności można kupić lub zyskać w specjalistycznych szkołach. Przy awansie na następny poziom doświadczenia otrzymujesz zwykle do wyboru trzy opcje rozwoju zdolności bohatera. Wydaje się zresztą, że trzy to zdecydowanie zbyt mało, gdyż w sumie masz jednak niewielki wpływ na to, jak kształtuje się postać.



Surowce i handel

W trzeciej części rzadkie surowce były używane przy wznoszeniu niemal każdej budowli (czasami żądano nawet każdego ich rodzaju), teraz cała sprawa została znacznie uproszczona. Co ważne, sporą rolę zaczynają odgrywać drewno i kamień, gdyż sprzedawane na targu mogą przynieść naprawdę sporo gotówki. Niestety, zaprzestano różnicowania cen na targach.

Alternatywna rozbudowa

Jednostki nie podlegają w tej chwili udoskonaleniom, ale za to w każdym z miast możesz tworzyć trzy alternatywne budowle wojskowe. Możesz wybrać czy wolisz powoływać do armii archanioły, ciężkozbrojną konnicę, ogniste ptaki czy behemoty itp.

Bohater na polu bitwy

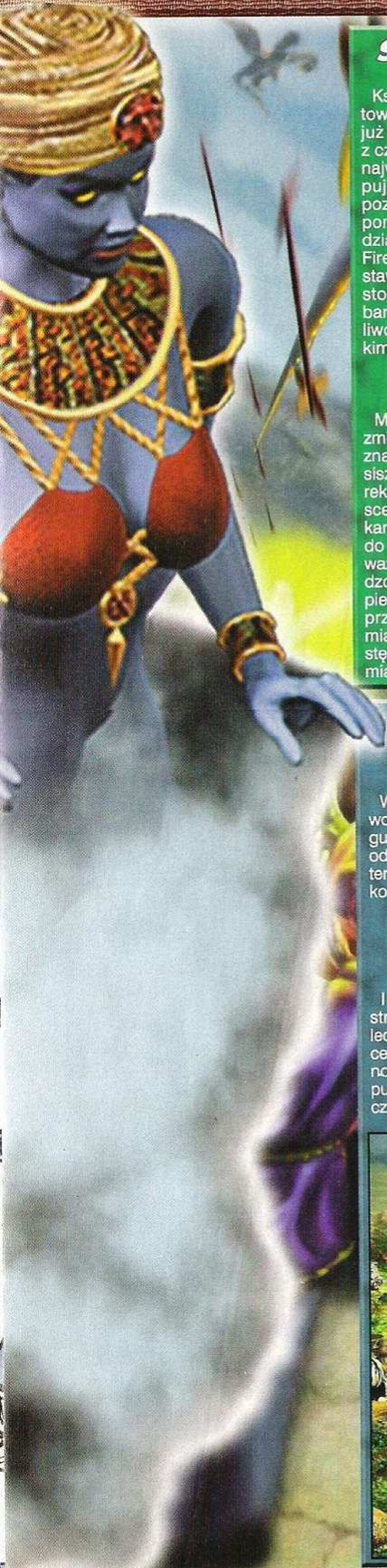
W trzeciej części bohater był tylko anonimowym facetem z namiotu. Teraz jest to postać z krwi i kości. Stoi na polu bitwy, używa czarów, strzela z łuku, walczy mieczem. Może zostać zraniony, a nawet zabity (o co przynajmniej na początku misji wcale nietrudno).



Mgła wojny

To bardzo atrakcyjna zmiana, wprowadzająca element niespodzianki. W czwartej części nie widzisz już ruchów wroga, jeśli obok niego nie stoi twój oddział lub nie masz w pobliżu własnego budynku. Wprowadzenie „mgły wojny" wymusza na graczu dużo większą ostrożność w rozstawianiu armii, gdyż wróg może pojawić się niespodziewanie.





System czarów

Księgi zaklęć zostały tak gruntownie „przemeblowane", że mało już przypominają to, co znałeś z części trzeciej programu. Jednak najważniejsza zmiana jest następująca: twój bohater nie może poznać zaklęcia, dopóki nie dysponuje zdolnością w odpowiednim dziale magii np. by poznać czar Fire Bolt musi znać w stopniu podstawowym magię Chaosu itp. Zastosowanie takiego rozwiązania bardzo poważnie komplikuje możliwość korzystania z magii wszystkim bohaterom typu rycerskiego.

Karawany

Możliwość tworzenia karawan jest zmianą rewelacyjną i o kapitalnym znaczeniu. Oto w tej chwili nie musisz już wysyłać bohatera do miejsc rekrutacji potworów. Jeśli takie miejsce już zająłeś, to po zbudowaniu karawany automatycznie ściągasz do miasta nowych rekrutów. Co ważne, tego typu transport jest bardzo szybki i stuprocentowo bezpieczny. Karawana służy również do przesyłania jednostek pomiędzy miastami. Opcja ta staje się niedostępna tylko wtedy, kiedy wroga armia stoi na szlaku karawany.

Armia bez bohatera

W czwartej części gry armia może składać się z samych potworów. Na przykład bohater może odłączyć od swego oddziału zwiadowców, aby zaczęli patrolować teren przed nim. Jednak takie patrole nie mogą zajmować miast ani kopalń, natomiast mogą zbierać surowce, ale najważniejszą ich rolą jest rozpoznanie.

Armia z bohaterami

Teraz armią może dowodzić dwóch (a nawet więcej) bohaterów. I jest to opcja bardzo pożyteczna. Jeden bohater może być doświadczonym czarodziejem, a drugi żołnierzem, znającym różne taktyczne i wojskowe sztuczki, wspomagające armię. Punkty doświadczenia dzielone są na dwa (lub więcej).



Bohaterowie to rzadkość

W trzeciej części cyklu mogłeś powołać nawet ośmiu bohaterów w ciągu dnia i każdy przybywał z małym oddziałkiem zbrojnym. Teraz bohaterowie pojawiają się w tawernie tylko raz na tydzień.

Czarujące potwory

I nie chodzi tu o to, że część monstrów jest specjalnie urokliwa, lecz o to, że istnieją jednostki mogące korzystać z kilku zaklęć. Taka jednostka dysponuje własną pulą punktów mana i wykorzystuje je podczas bitwy.

Atak i obrona

Jeśli zaatakowałeś wroga w trzeciej części gry, to twoja jednostka zadawała cios, a jednostka wroga odpowiadała ciosem dopiero po zainkasowaniu uderzenia. W praktyce oznaczało to, że silny oddział mógł bezkarnie masakrować nieprzyjaciół. Natomiast w tej chwili uderzenia zadawane są równocześnie! Jedyne odstępstwo zachodzi wówczas, gdy oddział dysponuje zdolnością „first strike", gdyż wtedy uderza pierwszy i czeka na odpowiedź już osłabionego wroga. Podobna wymiana ciosów ma miejsce w czasie walki na odległość. Teraz atakując wroga z łuku czy kuszy, również należy spodziewać się odpowiedzi.





Obrona zamków

Koncepcja obrony zamku zmieniła się i to, niestety, na gorsze. Dotarcie na dziedziniec wrogiego zamku jest teraz banalnie łatwe, a w dodatku zrezygnowano z pewnych udoskonaleń, znanych z trzeciej części gry (miny, fosy, umocnione fortyfikacje itp.). W zamian za to możesz umieszczać swe jednostki na trzech wieżach strażniczych, skąd rażą one przeciwnika, same będąc tylko w niewielkim stopniu wystawione na ciosy.

Więzienia

Bohaterowie w tej chwili nie giną, lecz trafiają do więzień we wrogich zamkach (skąd mogą zostać uwolnieni). Niestety, jest to pomysł całkowicie nie wykorzystany. Aż prosiłoby się, aby istniała możliwość przesłuchania takiego jeńca (np. ujawniłby lokalizację swoich zamków) lub nawet przeciągnięcia go na swoją stronę.

Tekst: Jacek „Rendall" Piekara

WARRIOR KINGS

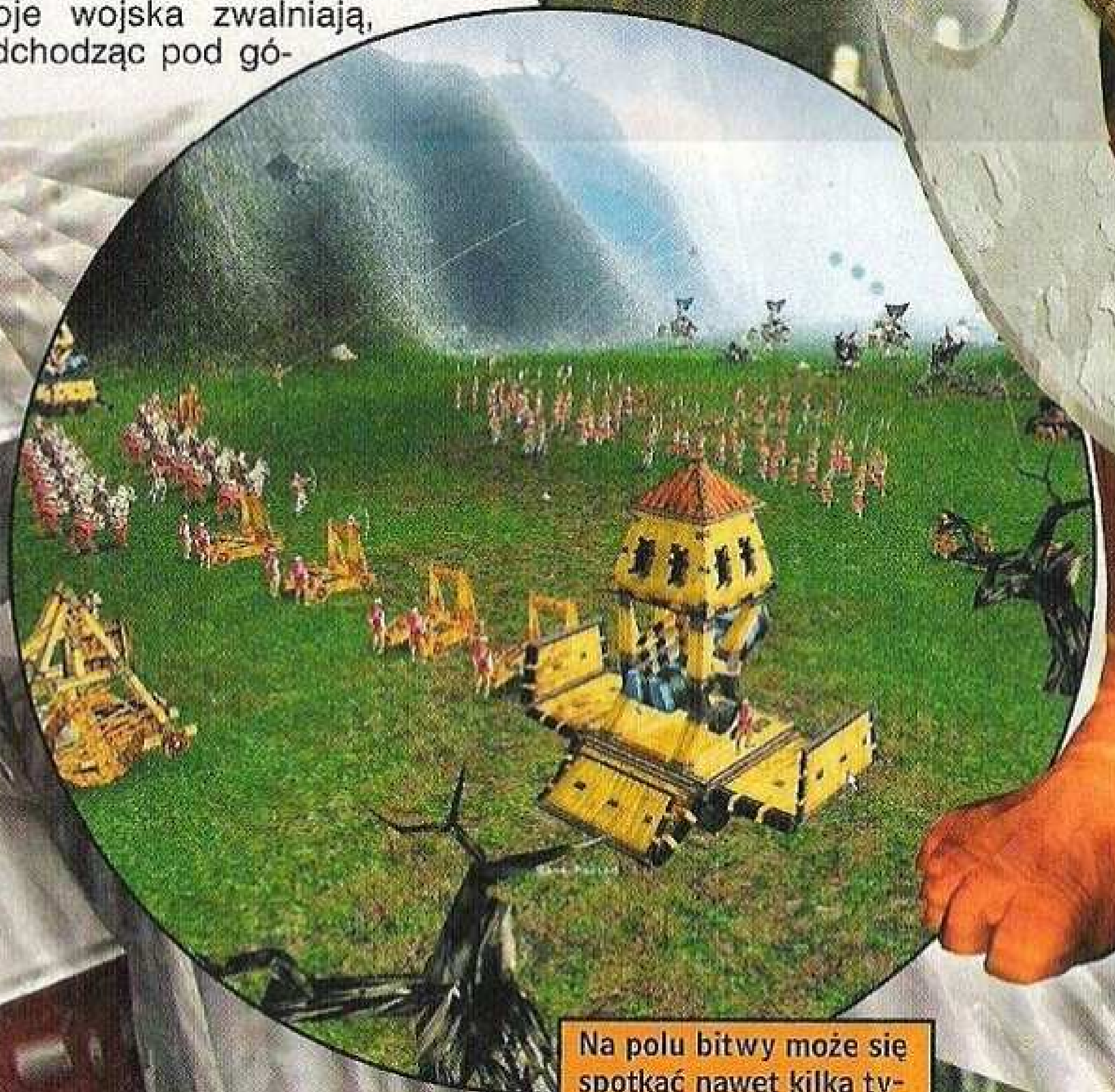
WARRIOR KINGS to gra oczekiwana od dawna. Liczono, że będzie przełomem na dość już zastałym rynku RTS-ów. I propozycja ta wypadła naprawdę ciekawie

Największa przygoda twojego życia zaczyna się dość nieprzyjemnie. Jesteś młodym rycerzem i spadkobiercą arystokratycznej fortuny. Niestety źli ludzie najechali dobra twego ojca, jego samego wysłali do Krainy Wiecznych Łowów, a ty musiałeś salwować się ucieczką na czele grupki ocalałych sług. Teraz trzeba zaczynać wszystko od nowa. Budować potęgę, powoływać zbrojne jednostki – wszystko po to, by w końcu zemścić się wrogach.

WARRIOR KINGS to kampania składająca się z szeregu scenariuszy połączonych linią fabularną. Tak jak w większości RTS-ów, twoim zadaniem jest rozbudowa infrastruktury gospodarczej oraz powoływanie jednostek wojskowych. Zaczynasz od tworzenia chłopów, którzy zajmują się zdobywaniem surowców. Karczują lasy, zakładają farmy i odprowadzają zasoby do magazynów. Następnie możesz powołać zbrojnych, licząc się jednak z tym, że twoja społeczność posiada pewien ustalony limit ludności (w trakcie trwania misji może się on zwiększyć). Potem zbrojnych wysyłasz, aby pokonali wroga. Ważną rzeczą jest to, iż w WARRIOR KINGS nowe opcje pojawiają się bardzo wolno. Oznacza to, że nie zostajesz nagle postawiony w obliczu miliona wyzwań. Wręcz przeciwnie. Spokojnie uczysz się rozwiązywać nowe problemy, poznajesz właściwości nowych budowli czy nowych jednostek. Walki, w których będziesz brał udział, na początku wyglądają kameralnie. Walczysz w starciach kilkunastu, no góra kilkudziesięciu zbrojnych. Jednak potem zaczyna się robić naprawdę gorąco. W boju zaczną się spotykać kilkusetosobowe zgrupowania (podobno engine jest w stanie wytrzymać i pokazać nawet starcie kilkunastu tysięcy jednostek). **Bardzo ważne stanie się prawidłowe formowanie armii, tak aby jej kształt dostosował się do składu wrogich oddziałów.** Na przykład wiadomo, że ciężkiej jeździe dobrze przeciwstawić pikinierów i za ich plecami ukryć łuczników (a nie odwrotnie!), konni rycerze nie nadają się do szturmowania murów, a machiny oblężnicze są nieodzowne przy zdobywaniu fortyfikacji. Krótko mówiąc, autorzy starali się oddać warunki pola bitwy z zachowaniem jak największej dawki realizmu. Co zresztą nie kłóci się z faktem, iż oprócz standardowych i konwencjonalnych jednostek zobaczysz również stwory na wskroś fantastyczne.

Ogromne znaczenie dla atrakcyjności gry (oraz jej komplikacji) ma fakt, że twoje włości są zwykle rozrzucone na sporym terenie, a więc jest co najmniej kilka miejsc, których trzeba pilnować. Ma to związek z faktem, że eksplorując mapę, wyzwalasz spod panowania wroga kolejne wioski. Powinieneś również strzec linii zaopatrzeniowych, gdyż twoje wozy przewożące surowce mogą łatwo stać się łupem przeciwnika. Sprawy nie ułatwia fakt, że mapa działa w dość dziwny sposób. W praktyce oznacza to, że dopiero po kilku godzinach grania nauczyłem się sprawnie nią operować tak, aby co chwila nie myliły mi się kierunki.

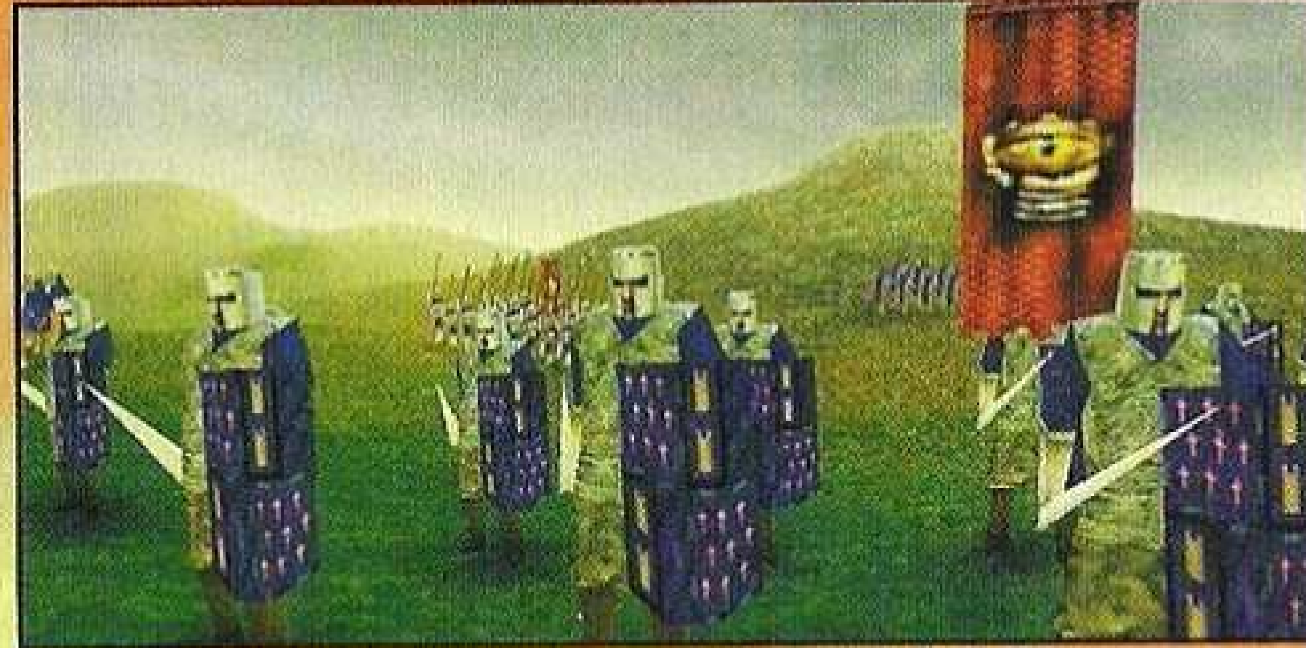
Jak w każdej grze wykorzystującej engine 3D, ogromne znaczenie dla rozgrywki ma ukształtowanie terenu. Twoje wojska zwalniają, podchodząc pod gó-



Na polu bitwy może się spotkać nawet kilka tysięcy jednostek




Produkcja żywności jest jednym z najważniejszych elementów gry. Dobrze działająca gospodarka to silne państwo


Ciężkozbrojna piechota może zadać wrogowi ciężkie straty, chociaż my jednak preferujemy szybką i zwrotną konnicę

rę, stojąc na wzniesieniu mają większe pole obserwacji lub (w przypadku łuczników) wystrzeliwane pociski sięgają dalej. **A jak prezentuje się Sztuczna Inteligencja programu? Na pewno nie jest to zapowiadany milowy krok w rozwoju, ale nie jest też źle.** Niestety zdarza się, że jednostki wroga zachowują się biernie (czyli nie ruszają do ataku i nie odpowiadają ogniem) albo bezmyślnie (atakują w najlepiej bronionych miejscach). Komputer natomiast dość rozsądnie zarządza twoimi własnymi oddziałami. Potrafią one ustępować sobie z drogi czy znajdować na mapie najdogodniejsze i najkrótsze przejścia z punktu A do punktu B. Jednak niekiedy zdarza się, że pomimo wydania żołnierzom rozkazu ataku, stoją oni jak wmurowani i trzeba komendę raz lub dwa razy powtórzyć. Pół biedy, jeśli zdarzy się to w czasie burzenia wrogich budowli. Gorzej, jeśli podobne nieszczęście zdarzy się na polu bitwy, gdzie o sukcesie decyduje również refleks i sprawność wydawania oraz wykonywania rozkazów.

WARRIOR KINGS to program ciekawy, a akcja potrafi naprawdę wciągnąć. Możesz sterować armiami i gospodarką trzech państw i w każdym z tych wypadków rozgrywka wymaga innego podejścia (bo jednostki wojskowe znacznie się różnią). Jednak nie od razu masz możliwość kierowania wszystkimi stronami konfliktu. Na początku prowadzisz swego bohatera i dopiero po zwycięstwie w bodajże trzeciej misji dostajesz możliwość wyboru alternatywnej ścieżki postępowania, a kampania rozdziela się na dwie ścieżki. Po wygraniu następnych scenariuszy znowu masz możliwość dokonania wyboru i poprowadzenia armii trzeciej ze stron konfliktu. Szkoda jednak, że autorzy nie zdecydowali się na stworzenie odrębnych scenariuszy ani edytora (czy choćby generatora) map. Niestety również peany na cześć grafiki są nieco przesadzone. Jeśli natomiast chodzi o bitwy, kwestie dowodzenia, rozlokowania jednostek i ich umiejętności, to zdecydowanie przedkładam nad WARRIOR KINGS znakomitą grę SHOGUN: TOTAL WARS. Jednak miłośnicy RTS-ów, którzy kupią WARRIOR KINGS z całą pewnością swojej decyzji nie będą żałować.

http://www.warriorkings.com



Znakomicie opracowana strona, na której znajdziesz tony informacji oraz bogaty materiał graficzny. Złoty medal!


W WARRIOR KINGS możesz prowadzić wojska trzech różnych stron. Nie od razu otrzymujesz tę możliwość, ale alternatywa pojawia się w czasie trwania kampanii

Warrior Kings — 5

RTS / Black Cactus / CD Projekt

Cena: 99 zł — PC · GBC · GBA
Multi: ✓ — PSX · PS2 · DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 733 Mhz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D z 32 MB RAM

Grafika 5- · Dźwięk 4 · Frajda 5+

\+ Ciekawa koncepcja i naprawdę bardzo dobre wykonanie produktu

− Brak zestawu scenariuszy, inteligencja komputera pozostawia sporo do życzenia

Bardzo interesujący RTS w trójwymiarowym środowisku. Przełom w gatunku to to nie jest, ale robota solidna


W WARRIOR KINGS natkniesz się nie tylko na standardowe jednostki, ale również wojska zupełnie fantastyczne


Ponieważ mapy są spore, przemarsz wojsk zajmuje czasami mnóstwo czasu. Trzeba też zapewnić im aprowizację

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

Jego znakiem rozpoznawczym jest brak jakichkolwiek znaków rozpoznawczych. Szanuje swój fach i jest w nim najlepszy. Jeśli go widziałeś, był to zapewne ostatni moment twojego życia...

Głowa łysa niczym kolano, tatuaż w postaci kodu kreskowego na umięśnionym karku i posępna mina. Do tego firmowy strój w postaci czarnego garnituru i skórzanych rękawiczek. Nie poznajesz go? Hitman, człowiek od brudnej roboty, powraca do biznesu! Chcesz żeby wszystko było załatwione jak należy? Egzekucja gangstera lub skorumpowanego gliniarza ma wyglądać jak wypadek podczas czyszczenia broni? Po wszystkim ma być posprzątane, a ślady zatarte? Nie mogłeś trafić lepiej. To nasz najlepszy człowiek. Nie zawiedziesz się!

HITMAN 2 to druga część przeboju CODENAME 47: HITMAN, który zdążył już zapisać się jako tytuł nowatorski, z garścią świeżych pomysłów i dawką wspaniałego klimatu. Niestety dał się też poznać od złej strony. Był nieco niedopracowany od strony technicznej. Takie niedoróbki, jak choćby notorycznie łamiąca się grafika i zupełnie zapomniany tryb gry wieloosobowej, nie przeszkodziły jednak w odniesieniu sukcesu. Wszyscy dużo sobie obiecywali po drugiej części. Jaka ona jest? Z jednej strony, na rynek wypuszczony został właśnie produkt wyjątkowo dopracowany pod względem fabularnym i graficznym, a z drugiej strony niewiele różniący się od poprzedniej części.

Nadal wcielasz się w rolę tajemniczego najemnika, fachowca od dyskretnie załatwianych zleceń. Jednym słowem, zajmujesz się... sprzątaniem. **Nie bez powodu jest ta aluzja do obrazu Luca Besson. Klimat „Leona Zawodowca" udziela się podczas gry wiele razy.** Pamiętasz może scenę, gdzie Leon bezszelestnie eliminuje wszystkich ochroniarzy, a potem z kompletnego zaskoczenia doprowadza głównego bossa do niekontrolowanego zabrudzenia spodni? Ty również możesz poczuć się jak prawdziwy zawodowiec. Uczucie wyobcowania, oddania się zadaniu i świadomość dopracowanego w szczegółach planu to elementy, dzięki którym gra zyskuje zupełnie nowy wymiar.



Grunt to zaskoczenie! Za chwilę będzie tu niezła jatka...



Czy ten facet to zwykły pionek? Czy jest sens go zaczepiać? Takie smaczki, jak postronni obywatele, to jeden z elementów niepowtarzalnego klimatu HITMAN 2

Wyobraź sobie, że jedno z zadań polega na ustrzeleniu mafijnego bossa, który właśnie zażywa kąpieli w jacuzzi wraz ze swoimi, nie do końca ubranymi... przyjaciółkami. Siedzisz właśnie na gzymsie wieżowca, na wysokości 40 piętra lub wyżej! Oglądasz cel przez lekko zaparowane okno – jesteś bardzo blisko, a zarazem jakże daleko! Szyby są kuloodporne, musisz dostać się do środka! Spostrzegasz pobliski balkon. Nie będzie łatwo. Przez okna widać, że impreza w środku rozkręciła się na całego i będą musieli zginąć niewinni ludzie. A może jednak uda się to załatwić w inny sposób?

Gra nie ogranicza się do bezmyślnego strzelania. Bardzo czę-

sto trzeba główkować i starać się obrać najodpowiedniejszą drogę do celu. Pamiętaj, że największą frajdę przyniesie bezszelestna robota, eliminuj więc tylko tych, co trzeba, a resztę zostaw w spokoju. **Spryt, dyskrecja i refleks powinny być twoimi podstawowymi wyznacznikami jakości! Często zachodź wrogów od tyłu i używaj garoty lub noża, a na odległość strzelaj zawsze z pistoletu z tłumikiem.** Jeśli narobisz za dużo bałaganu, nie zaliczysz zadania! Podczas misji przyda ci się z pewnością możliwość ściągnięcia ubrania ze swojej ofiary. Możesz udawać jednego z gangsterów, policjanta, ochroniarza czy też kelnera. Pamiętaj jednak, że po dłuższym czasie ktoś się zorientuje, że takiego łysola widzi po raz pierwszy i możesz wpaść w poważne kłopoty! Śmieszne jest to, że Hitman po zdjęciu ubrania składa je równo w kostkę! Niedorzeczny jest też fakt, że twój pupilek może bezproblemowo schować pod marynarką kilka sztuk uzi, zestaw pistoletów i „kałacha”, a nie będzie mu odstawała nawet najmniejsza część garderoby! **Kolejnym błędem z poprzedniej części jest brak możliwości skakania! Tak, Hitman jest wyjątkowo upośledzony motorycznie, a podeszwy swoich butów ma najwidoczniej wypełnione ołowiem.** Murek sięgający ledwo do kolan to droga nie do przejścia!

Parę słów trzeba powiedzieć o zastosowanej w HITMAN 2 dynamicznej kamerze. Perspektywa, z której oglądasz akcję, nie jest zbyt wygodna. Nie uświadczysz tu klasycznego widoku zza pleców bohatera. **Bardzo sztywna i mało elastyczna prezentacja pleców Hitmana sprawia, że większość czasu oglądasz go wyłącznie od pasa w górę.** Trudno w taki sposób sprawnie kontrolować rozgrywkę. HITMAN 2 to nie TOMB RAIDER. Nie biegasz tu z wyciągniętą spluwą i nie prujesz do wszystkich napotkanych ludzi. Tutaj skradasz się, zaskakujesz swoich wrogów, dusisz ich i podrzynasz im gardła. Przebierasz się, aby pozostać niezauważonym, porywasz ofiary lub przysiadasz w kącie z karabinem snajperskim i oddajesz strzał. Zdecydowanie bardziej poręczna byłaby kamera ustawiona niezależnie od położenia bohatera, dynamiczna, prezentująca najbardziej przydatne pole akcji, tak jak ma to miejsce choćby w serii METAL GEAR SOLID. Co z tego, że przyczaisz się przy ścianie, skoro najazd kamery jest niewystarczający? Jak możesz sprawdzić, co znajduje się za rogiem, skoro kamera stoi nieruchomo? Co z tego, że można się do tego przyzwyczaić, skoro wystarczyłoby kilka drobnych modyfikacji?

HITMAN 2 nie cieszy już tak jak kiedyś, ale nadal jest to bardzo dobra pozycja. **Rzeczywiście, autorzy nie zachwycili nowymi pomysłami, ale i bez nich tytuł zapewnia wyjątkowo długie godziny grania – jest diabelnie wciągający, dobrze zrobiony i przemyślany.** Klimat, łysy bohater z kodem kreskowym na karku, umiarkowanie wysoki poziom trudności i fabuła, której zazdrościć mogłaby niejedna hollywoodzka produkcja to cechy, które sprawiają, że drugi HITMAN to tytuł, którego po prostu nie możesz przegapić!

Pod żadnym pozorem nie patrz w dół! Znajdujesz się właśnie na 40 piętrze szklanego wieżowca... na gzymsie! Mocno wieje!

W zimę z taką łysiną? Hitman to twardziel i taki detal nie przeszkadza mu w wykonaniu nawet najtrudniejszych zadań



Jedna z misji rozgrywa się w autentycznym wieżowcu w Kuala Lumpur


Grunt to dobrze przycelować. Panowie się stawiają, ale za chwilę skutecznie ostudzę ich zapał!

http://www.hitman2.com



Idealny przykład, jak ładnie można zrobić stronę, nie pisząc jej we **FLASH**'u. Wyjątkowo spora dawka informacji i materiałów

Hitman 2

4+

TPP / IO Interactive / IM Group

Cena: 139 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 800MHz, 128MB RAM, 500MB HDD

Grafika 5- Dźwięk 4+ Frajda 4+

+ Bardzo ciekawe i złożone misje. Wysoka interakcja z otoczeniem oraz niezapomniany klimat

– Praca kamery. Ja znam już na pamięć wygląd potylicy Hitmana!

Pieczołowicie dopracowana oprawa audiowizualna, wysoka grywalność... i gdyby nie brak zmian odnośnie poprzedniej części...

Tekst: Michał „Krooger” Cichy

Brain... brain... give me a fresh brain!!! I wanna eat human brain... Aaaaach...

Persian Wars


Walki fantastycznych stworów i śmigające czary to esencja PERSIAN WARS

Tytuł tej gry jest nieco mylący. Spodziewałem się programu traktującego np. o walkach Dariusza z Aleksandrem Macedońskim, w myślach widziałem już równe szeregi greckich hoplitów, stające naprzeciw perskich konnych łuczników, konfrontację ciężkozbrojnych falang ze zwrotnymi rydwanami. Tymczasem PERSIAN WARS to całkowicie fantastyczna historia, opowiadająca o przygodach arabskiego wojownika Sindbada, którego zadaniem jest pozyskanie sojuszników oraz zdobycie magicznego i potężnego artefaktu, nazywanego Pierścieniem Salomona.

Jeśli miałbym PERSIAN WARS porównywać z jakimkolwiek innym programem, to najbliżej chyba tej grze do serii RAGE OF MAGES. W PERSIAN WARS rozgrywka została podzielona na dwie fazy. W czasie trwania pierwszej zarządzasz mapą strategiczną. Tam wznosisz budynki, powołujesz nowe jednostki i obdarzasz je specjalnymi zdolnościami. Następnie decydujesz, dokąd twa armia ma się udać, a zwykle jest kilka możliwości do wyboru. Po drodze czekają cię walki z wędrującymi wrogimi oddziałami. Kiedy rozpoczyna się bitwa, wchodzisz w drugą fazę rozgrywki. Tu już wszystko wygląda jak w standardowym RTS. **Prowadzisz swe oddziały, stosujesz zaklęcia, ewentualnie zbierasz bonusy w postaci magicznych artefaktów lub nawet zyskujesz sojuszników, którzy pomogą ci w czasie bitwy.** Twoja armia może składać się z dziewięciu oddziałów, jednak w skład jednego może wchodzić kilka jednostek (na przykład dziewięciu łuczników). Ale szczególnie potężne jednostki (machiny wojenne, bestie, dżiny) występują tylko pojedynczo. Z reguły dysponują one jednak ogromną liczbą Punktów Życia oraz potężną „siłą ognia" i będą stanowić zasadniczy trzon twej armii. Jeśli chodzi o strategię, to jest ona prosta: najwygodniej ustawić armię tak, by ciężkie i silne jednostki chroniły łuczników oraz uzdrawiaczy. Teraz wystarczy czekać na atak wroga. **W grze zobaczysz wiele rodzajów jednostek, zarówno ludzkich (konnica, łucznicy, piechota), demonicznych (dżiny), jak i zwierzęcych (hieny, lwy, skorpiony, jastrzębie).** Po zwycięstwie w misji otrzymujesz wynagrodzenie i za uzyskane fundusze możesz rozbudować swój obóz oraz uzupełnić armie.

Twój bohater prowadzi oddziały Beduinów. W ich skład wchodzą na przykład łucznicy, konnica, ciężka piechota, ale również tresowane lwy, ogromne skorpiony czy też arabskie, potężne duchy – dżiny. **Jednak Sinbad w pewnym momencie może zmienić sojusznika i stanąć na czele walecznych Amazonek, bądź przerażających Nieumarłych.** Przyznam, że w tym drugim wypadku byłem naprawdę pod wrażeniem atmosfery towarzyszącej zmianie sojuszu. Sindbad najpierw musiał zapolować na bezbronnych ludzi, potem zjeść ich mięso, a jeszcze później zabić towarzyszących mu przyjaciół. Wtedy dopiero mógł przystąpić do sojuszu z królem Nieumarłych. Nieźle, prawda? **PERSIAN WARS całkiem nieoczekiwanie okazuje się grą dość sympatyczną. Jednak wady w tym wypadku są zbyt duże, aby mówić nie tylko o sukcesie, ale nawet o tolerowalnej poprawności tego programu.** Przede wszystkim, za mało tu elementów RPG, Sztuczna Inteligencja funkcjonuje na budzącym wiele zastrzeżeń poziomie, wszystkie mapy są „odkryte" (czyli nie występuje tzw. „mgła wojny", co powoduje, że gra pozbawiona zostaje elementów niespodzianki), alternatywne misje zbyt często znikają, a ścieżki technologicznego rozwoju trzech sił występujących w grze są do siebie zbyt podobne. Uważam, że RAGE OF MAGES II (stworzony przez znaną rosyjską firmę Nival) był programem utrzymanym w zbliżonym klimacie, ale o niebo bardziej interesującym i zdecydowanie bardziej rozbudowanym, zwłaszcza jeśli chodzi o elementy role-playing oraz przygodowe.


W PERSIAN WARS musisz wypełnić szereg misji, aby zdobyć potężny artefakt, czyli pierścień króla Salomona

http://persianwars.cryogame.com



Niespecjalnie wygodna w obsłudze strona, na której w dodatku można znaleźć tylko śladową ilość informacji. Szkoda...

Persian Wars 3+

RTS / Cryo / IM Group

Cena: 49 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD ROM x 8

Grafika 4- Dźwięk 3+ Frajda 3+

(+) Dynamiczna akcja, możliwość wyboru pomiędzy trzema stronami konfliktu, łatwa obsługa

(–) Ubóstwo opcji strategicznych i RPG-owych, raczej zabawa dla mało wybrednych

PERSIAN WARS to taki mały fiat. Pojechać niby można, ale komfort jazdy bardzo średni i chwalić się nie ma czym

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Nintendo

UWAGA
POKéMON MINI MA GŁÓD GIER









Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02

NAJMNIEJSZA NA ŚWIECIE KONSOLA DO GIER

Nie tylko najmniejsza na świecie konsola do gier ale także najbardziej zadziwiająca. Wybierz swoją grę i niech rozpocznie się zabawa !



CZTERY WSPANIAŁE GRY DO WYBORU





Pokémon mini™

MYTH III
THE WOLF AGE

Historia Connachta Wilka nie jest bynajmniej pierwszą zapisaną historią naszego świata. Stanowi niemniej jakiś początek...

Wreszcie jest! Długo oczekiwana, trzecia część MYTH. ERA WILKA przygotowana została przez nową ekipę developerską. Dotychczasowi autorzy, grupa Bungie, zastąpieni zostali przez teksański skład Mumbo Jumbo. Słyszałeś kiedyś o nich? Ja też nie, co nie znaczy, że Mumbo Jumbo wzięli się znikąd. Tworzący tę ekipę ludzie pracowali przy wielu mniej lub bardziej udanych tytułach, że wymienię tu tylko HEAVY METAL F.A.K.K. 2, FIGHTER SQUADRON, A10-CUBA!, DUKE NUKEM 3D, SIN czy RISE OF THE TRIAD. MYTH 3: ERA WILKA to, jak dotąd, jedyne autorskie dzieło grupy i jej nader udany debiut.

Akcja MYTH 3 dzieje się 1000 lat przed wydarzeniami z poprzednich części. Chociaż historie dzieli morze czasu, to struktura samej gry pozostała praktycznie niezmieniona. Oczywiście, pojawiły się pewne różnice na takich polach, jak choćby wygląd menu głównego, ale to szczegóły. Historia wciąż przedstawiana jest za pomocą charakterystycznych grafik i hipnotycznego, mentorskiego głosu, spisującego dzieje żołnierza. Nadal każde zwycięstwo traktuje się jako cud. Nieco inaczej przedstawia się kwestia obecnych w grze map. Są one bardzo podobne do tych, które znasz i lubisz, ale... nie do końca. Na tym polu zaobserwować możemy bowiem ogromny krok naprzód – pola bitewne wyglądają tak świetnie, że aż żal ściska człowieka, że nie przygotowano od razu starych mapek na nowo. Place są o jedną trzecią większe, zaś umieszczone na nich atrakcje bardzo urozmaicają walkę. Poprawiono także wygląd wspomnianych atrakcji. I tak: gruntownie przerobione rzeki mogą teraz przykryć nawet całą armię, a np. stojące tu i ówdzie drzewa można efektownie powalić za pomocą jakiejś zgrabnej eksplozji. **Wszystkie elementy graficzne są teraz w pełni trójwymiarowe i tyczy się to zarówno elementów dekoracyjnych (jakieś małe krzaczki, na przykład), jak i modeli żołnierzy.** Takie postaci, jak choćby Ravanna, to prawdziwe perełki. Przypomnijmy, że już MYTH 2: SOULBLIGHTER miał mieć w pełni trójwymiarową grafikę, lecz stwierdzono wówczas, że gra będzie stawiała zbyt duże wymagania sprzętowe (trójwymiarowe modele żołnierzy zastąpiono ładnymi wprawdzie, ale wciąż dwuwymiarowymi sprite'ami). Teraz – jak się zapewne domyślasz – gra wygląda naprawdę godnie, ale wymagania sprzętowe ma naprawdę ogromne. Pentium 600, 128MB RAM, 500MB wolnego miejsca na dysku i potężna karta graficzna – to w zasadzie absolutne minimum (owe „oficjalne" wymagania sprzętowe, które znajdziesz w instrukcji gry, nie mają nic wspólnego z rzeczywistością). *Informacja* dla użytkowników kart z chipem Vodoo3: w wielkich bólach udało się jedynie wywołać ekran tytułowy, a ten i tak wyglądał strasznie. Aż nie chce się wierzyć, że ERA WILKA działa na silniku graficznym z – było nie było! – liczącego sobie już kilka lat SOULBLIGHTER...



Chociaż z ogólnego rozrachunku wychodzi MYTH 3 obronną ręką, to ekipie Mumbo Jumbo (ta nazwa za każdym razem rozbraja mnie jak bombę) nie udało się ustrzec kilku potknięć. Skoro jesteśmy przy grafice, warto wspomnieć o tym, że mimo największego oddalenia, kamery nie daje się za bardzo ode-



Wielki, niewychowany i straaasznie zdeterminowany zrobić ci krzywdę. Niejeden wojownik padnie, usiłując go powalić



Ukształtowanie terenu często może zadecydować o wyniku starcia



Szczęk mieczy, świst strzał, zaklęcia śmigają w powietrzu. Zadyma na całego! Zwróć uwagę, jak dużo postaci znajduje się naraz na ekranie! To charakterystyczne dla serii



Urokliwe zakątki pozwalają choć na chwilę oderwać się od okropności wojny

rwać od ziemi i trudno ujrzeć jakiś większy wycinek terenu. Jest to uciążliwe, zwłaszcza podczas bitew, kiedy panuje ogólny chaos i siekanina. Problemy z kamerą wspomaga taka trochę głupawa SI (gdzie się podział spryt umarlaków z poprzednich części?). Teraz – choć wciąż bardzo groźni – nie są najbardziej finezyjnym na świecie przeciwnikiem. Także krasnoludy jako saperzy są bardziej utrudnieniem niż profitem, gdyż rzucane przez nich granaty mają tendencję do rozrywania na strzępy... głównie jednostek sojuszniczych. I tu dochodzimy do głównego zarzutu (choć przyznaję – czysto subiektywnego). Tak MYTH: THE FALLEN LORDS jak i THE SOULBLIGHTER były krwawe. Ale to potwornie krwawe. Stanowiło to poniekąd wizytówkę serii – oto RTS w ponurym świecie, słynącym z najbardziej makabrycznych bitew w historii. A ERA WILKA serwuje nam co najwyżej szklankę szkarlatu. Rozumiem, że chodzi o poprawność i tak dalej, ale czyż nie wystarczyłoby umożliwić graczowi wybór stopnia „efekciarstwa" programu? **Większość tych niedoróbek załatwia dostępny już dla anglojęzycznej gry patch i na tym kończy się w zasadzie opowieść o błędach. Pozostaje tylko delikatny niesmak po niechlujnej lokalizacji.** Niby wszystko jest w porządku, ale jakoś strasznie dużo literówek i sztuczności wynikających, jak sądzę, z braku porządnej korekty.



A zatem polecić ERĘ WILKA czy nie polecić? Jak najbardziej tak, ale z jednym przykazaniem. Oto i ono: niezbędnym przygotowaniem do MYTH 3 jest... zagranie w obie poprzedniczki. Trylogię łączy bowiem długa a skomplikowana historia, której poznanie jest niezbędne dla zrozumienia wszelkich niuansów scenariusza i związków przyczynowo-skutkowych. Nie jest to może Tolkien, ale zawsze... Lepszy MYTH niż nic.





Wiersz o chodzeniu do nieba czwórkami często sprawdza się w przypadku twoich wojsk. Choć tu raczej masz do czynienia z czterdziestkami...



http://myth3.godgames.com/



Taka sobie strona. Zachwyty wydawcy nad swoją grą, kilka obrazków oraz możliwość ściągnięcia poprawek i wersji demo...

Myth 3: Era Wilka — **5**

RTS / Mumbo Jumbo / Play It

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 400 MHz, 96 MB RAM

Grafika 6 Dźwięk 4 Frajda 5

\+ Modele postaci, ogromne mapy, możliwości taktyczne, dobry multiplayer

– SI czasem szwankuje, brak obsługi Voodoo 3, niedorobiona lokalizacja

ERĘ WILKA powinien mieć każdy, kto interesuje się legendami o Upadłych Lordach, Koszmarze Bez Twarzy oraz Czcicielach Pająków

Tekst: Anzelmo von Dirt

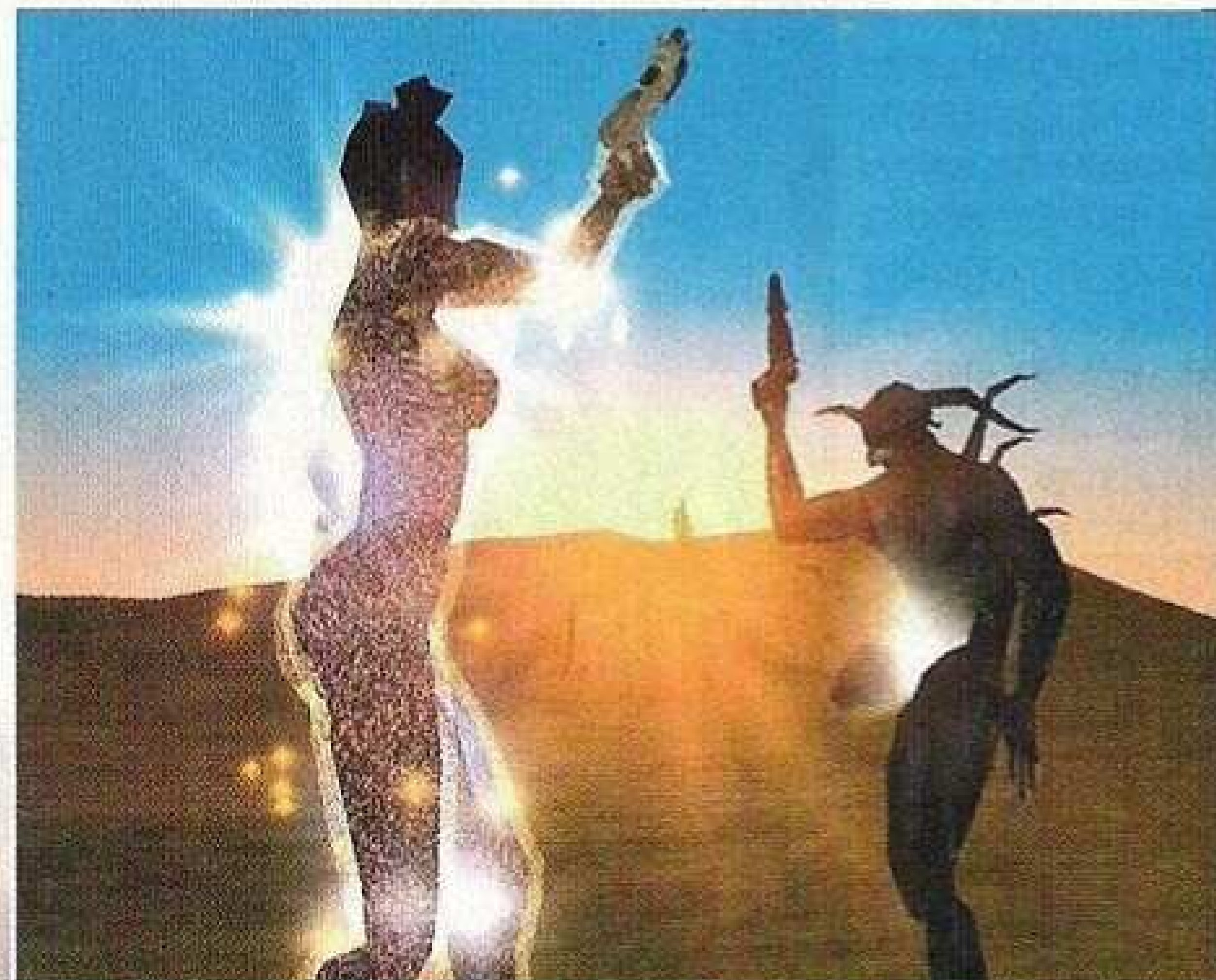
Anarchy online
the future in your hands

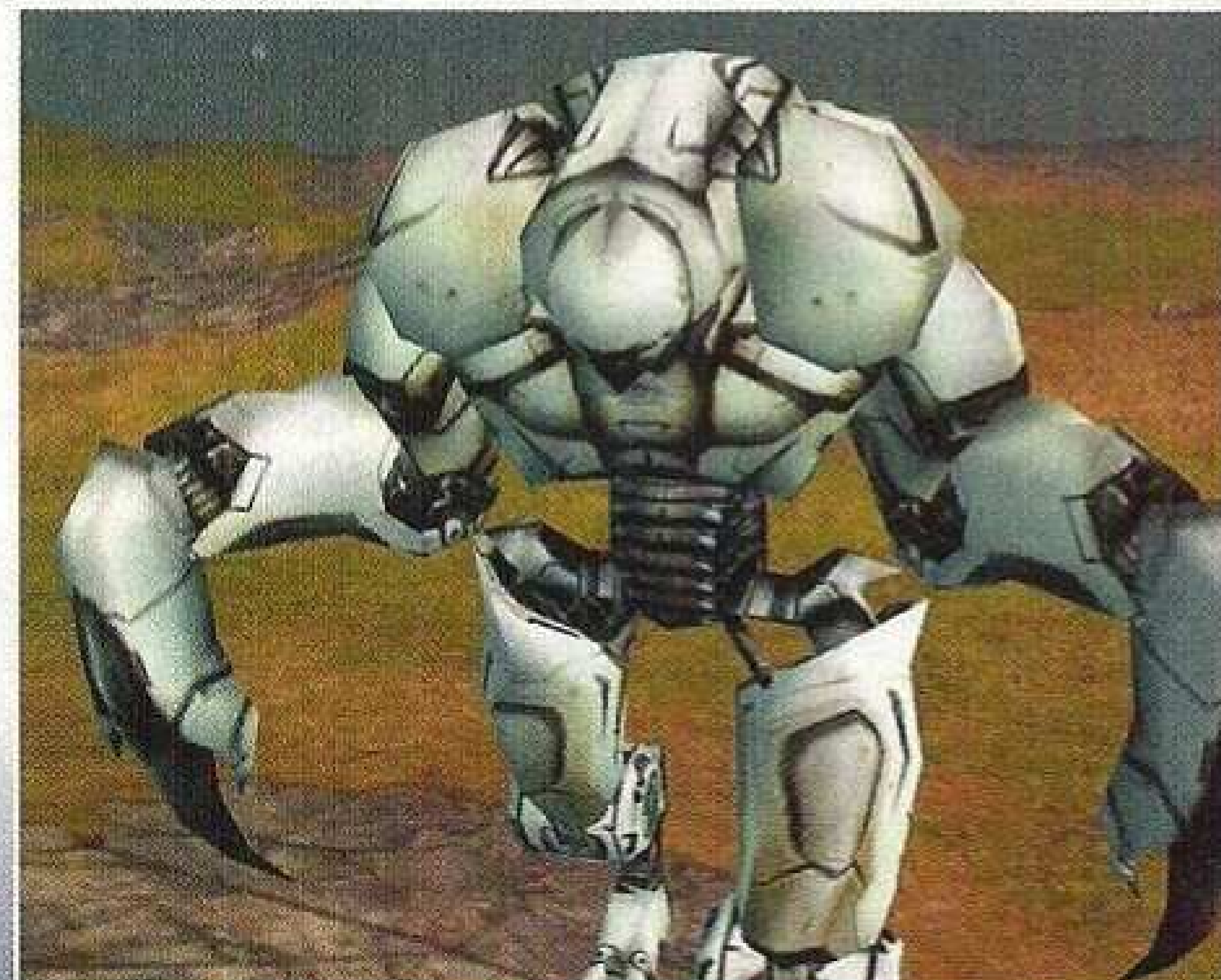
Po raz kolejny nadszedł czas rewolucji. Tym razem nie będziesz sam – AO to gra z gatunku MMORPG

Skandynawski FunCom, znany z nader udanej gry przygodowej THE LONGEST JOURNEY, wydał nareszcie długo oczekiwany ANARCHY ONLINE, pierwszy w historii firmy tytuł dedykowany rozgrywce sieciowej. **Proponowana przez ANARCHY ONLINE zabawa jest zaiste przednia, ale... kosztuje. I to, jak na kieszeń polskiego gracza, całkiem dużo.** Podstawowa gra jest dostępna w zasadzie za darmo – jeżeli czujesz wstręt do zawierania transakcji, możesz po prostu ściągnąć program z jego oficjalnej strony. Płatny jest zaś czas gry – w praktyce, około 20$ miesięcznie. Pierwszy miesiąc zabawy jest teore tycznie darmowy, lecz nawet abyś mógł wykorzystać okres próbny, po trzebna będzie ci karta kredytowa, a także szybkie łącze i dużo cierpliwości, gdyż przy pierwszym uruchomieniu gra musi ściągnąć i zainstalować jakieś 200 MB niezbędnych poprawek.

Kiedy uporasz się z powyższymi trudnościami – a uwierz, że mogą cię one skutecznie od zabawy odstraszyć – istnieje spore prawdopodobieństwo, że bez reszty zatracisz się w tętniącym życiem świecie AO. Przygotowany przez FunCom świat jest naprawdę ogromny. **Przejście przez całą mapę to rzeczywiście kilka bitych godzin czasu rzeczywistego a zauważ, że nie jest wcale powiedziane, że w ogóle zdołasz pokonać całą drogę.** Świat AO tętni życiem, ale jest też i bardzo niebezpieczny. Nie chodzi tu nawet o wrednych PK (Player Killer). Lokalna fauna i flora może ostro dać się we znaki, zwłaszcza niedoświadczonym awanturnikom. Pomocni okazują się tutaj pozostali gracze – w przeciwieństwie do innych światów przedstawionych, na Rubi-Ka (planeta, na której działasz) możesz naprawdę liczyć na pomoc. Oczywiście, może zdarzyć się i tak, że ktoś wbije ci nóż w plecy, lecz ogólnie rzecz biorąc, jest lepiej niż gorzej.

Wszystko zależy od stronnictwa, za którym się opowiesz. Tutaj leży też sedno gry. Osią wydarzeń ANARCHY ONLINE jest bowiem walka pomiędzy wielką korporacją Omni Tek a Klanami. Chodzi oczywiście o kasę. Rubi-Ka podziurawione zostało mnóstwem kopalni, z których Omni Tek czerpie ogromne pieniądze. Klany walczą zaś o powszechną równość. Jak zatem widzisz, od tego, po której stronie konfliktu się opowiesz, zależy w ANARCHY ONLINE bardzo wiele. Ale pamiętaj: jeżeli nie będziesz mógł się zdecydować, po której stronie się opowiedzieć, zawsze możesz pozostać neutralny. Jak każde rozwiązanie, to wyjście też ma swoje słabe strony. Jakikolwiek jednak będzie twój wybór – w każdym przypadku masz możliwość stworzenia naprawdę złożonej postaci. Muszę przyznać, że FunCom daje w tej kwestii doprawdy ogromne pole do popisu. Poza tradycyjnymi właściwościami, jak inteligencja, siła czy zręczność, możesz tu nawet ustawić kształt czaszki, tuszę czy wzrost! Dodajmy do tego fakt, że animacja


Na swej drodze możesz spotkać różne postacie. Z niektórymi będziesz walczyć, inne okażą się bardzo pomocne


Poza tradycyjnymi właściwościami, jak siła czy inteligencja, możesz zdecydować, czy bohater będzie miał np. nadwagę

http://www.anarchy-online.com

Anarchy Online
Newsletter Signup
Subscribe
Menu
Home
My Account
Shop
News
The Game
Awarded Best MMORPG by PC Gamer
Free!
Anarchy Online

Możesz tu znaleźć pełną wersję gry, screeny, podręcznik, a także powstający na bieżąco renderowany serial o świecie gry

Anarchy Online

5

MMORPG / FunCom / CD Projekt

Cena: 99,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 5 Frajda 6

\+ Olbrzymi świat, fajna grafika i dźwięk, przyjaźni gracze, ładna ścieżka dźwiękowa

– Konieczna karta kredytowa i szybkie, sztywne łącze. Oczekiwanie na połączenie może zezłościć

ANARCHY to udana gra, w której można się zatracić. Niestety, konieczność płacenia za każdy miesiąc odstraszy wielu użytkowników


ANARCHY ONLINE to bardzo wciągająca rozgrywka i ładna grafika. Czasami przyjdzie odwiedzić miasto przyszłości...


... czasem zaś bogaty w faunę i florę las. Świat przedstawiony w grze jest naprawdę bardzo złożony i urozmaicony

wszystkich postaci została opracowana w oparciu o technologię Motion Capture i to naprawdę daje się odczuć. Wyobraź sobie, że idziesz przez zatłoczone miasto, ktoś macha do ciebie ręką, siadacie pod drzewem, żeby pogadać i obie postaci strasznie gestykulują podczas rozmowy. **Ze wszystkich gier sieciowych, jakie było mi dane widzieć, ANARCHY ONLINE symuluje życie najbardziej efektownie.**

Podobnie jak w przypadku doskonałej ULTIMA ONLINE, AO stawia przed graczem wiele możliwości rozwoju dla jego postaci. Najpopularniejsza jest oczywiście droga siepacza i wojownika, lecz jeśli nie interesuje cię rozlew krwi, możesz zająć się czymś innym, np. zostać takim sobie nano-magiem (!) lub biurokratą (!!!). Co bodaj najważniejsze, przedstawiciel każdej profesji znajdzie dla siebie jakieś zajęcie. Dla początkujących przewidziano specjalne terminale, gdzie można przyjąć zlecenie, a po wykonaniu misji – odebrać nagrodę. W zależności od lokalizacji, terminale te dedykowane są graczom początkującym, średnio zaawansowanym oraz prawdziwym ekspertom. To oczywiście nie wszystko. ANARCHY ONLINE zmienia się na twoich oczach – pojawiają się nowe klany, stowarzyszenia i sojusze, a przecież często interesy różnych frakcji stoją w jawnej opozycji do siebie. Opisywany miesiąc temu GOTHIC dawał przedsmak życia w kotle różnych kultur i interesów. Możesz wręcz potraktować tamten tytuł jako „suchą zaprawę" przed tym, co oferuje AO.

Chciałbyś zapewne wiedzieć, jak prezentuje się gra od strony technicznej? Dłużące się i uciążliwe patchowanie AO zostało już napiętnowane i dobrze (Frogger potwierdzi moje słowa. Był przy tym i widział wszystko). Kiedy jednak już się z tymi trudnościami uporasz, istnieje duża szansa, że zakochasz się w pięknym i jakże złożonym świecie AO. Na siłę można doszukiwać się pewnych podobieństw pomiędzy światem ANARCHY a skażoną pustynią z serii FALLOUT, lecz wydaje mi się, że byłoby to zbyt daleko idące uproszczenie. Poza kilometrami pustyni znajdziesz tu bowiem jeszcze gigantyczne lasy, morza, rzeki, a także olbrzymie metropolie, zabite dechami dziury i... i jeszcze tysiąc innych rzeczy, których nie było mi dane dotąd odnaleźć. **Warto wspomnieć też, że twojej podróży przez Rubi-Ka towarzyszyć będzie piękna muzyka. Warto wręcz rozejrzeć się za ścieżką dźwiękową z gry.**




No, cóż. Nie należy ludzi oceniać po pozorach. To, że ten osobnik wygląda jak bezmózgi mięśniak, o niczym nie świadczy


Czy tak ma wyglądać supermarket online? Widać w każdym razie, że jest popyt na substancję w czerwonych butelkach

Tekst: Anzelmo von Dirt

HOSTILE WATERS
ANTAEUS RISING

Ostatnia wojna na Ziemi miała miejsce jakieś 30 lat temu. Pamiętaj, że czas nie zawsze leczy te najgłębsze rany...

HOSTILE WATERS reklamowany jest jako gra akcji i strategii, co naturalnie budzi skojarzenia z dość niedawnym BATTLEZONE czy dawniejszym UPRISING. Należy jednak pamiętać, że producentom gier taka mieszanka rzadko kiedy wychodzi na dobre. **Nacisk położony jest przeważnie na jeden z tych elementów i dzieje się to kosztem tego drugiego. HOSTILE WATERS potwierdza, niestety, tę regułę.** Nie znaczy to jednak, że masz do czynienia z grą nieudaną. Zacznijmy jednak od historii.

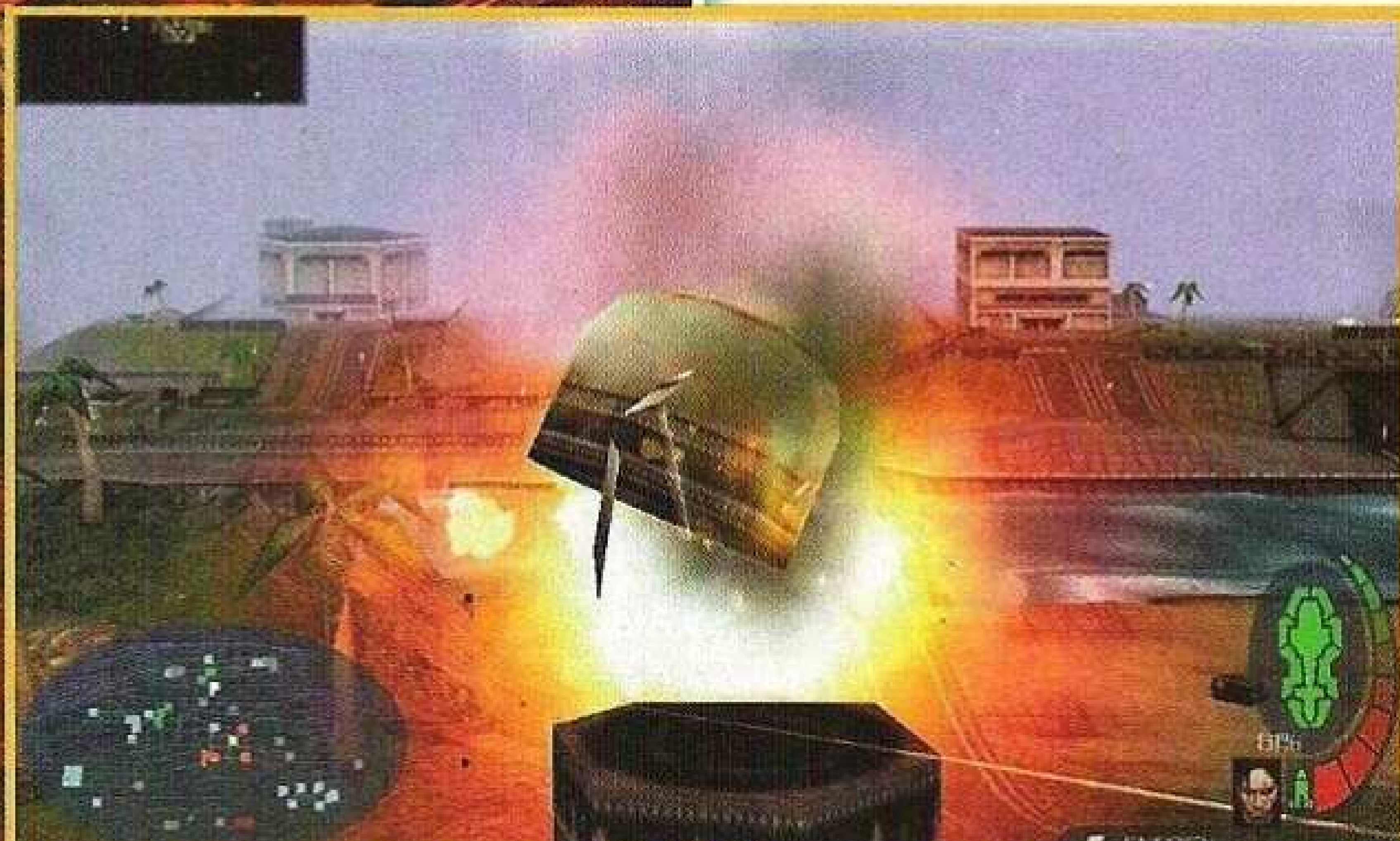
Jeśli wierzyć wizji roztaczanej przez HOSTILE WATERS, strapiona niekończącymi się wojnami ludzkość poszła wreszcie po rozum do głowy i dała sobie z wojowaniem spokój. Wszystkiego było pod dostatkiem, zniknęła niesprawiedliwość. Trzeba przyznać, że to nietypowa wizja świata jak na grę komputerową. Jednak **w 2032 roku zostaje zawiązany spisek dawnych decydentów, wojskowych i finansistów, którym nowy porządek zupełnie nie odpowiada.** Chciwość pcha ich do wojny. Na Pacyfiku powstaje 20 sztucznych wysp, na których tworzona jest armia. Świat chce zapomnieć o wojnach. Na dnie morskim spoczywa krążownik Antaeus, potężny okręt zdolny do produkcji sprzętu bojowego i prowadzenia w pojedynkę małej wojny. Co jednak najważniejsze, na pokładzie Antaeusa znajdują się specjalne chipy, w których zachowane zostały osobowości najlepszych żołnierzy poległych podczas ostatniej kampanii. Gracz jest pierwszym z wskrzeszonych wojowników.

Choć pozory często mylą, to warstwa fabularna stanowi jeden z mocniejszych elementów tej gry. Scenariusz, choć naiwny i standardowy, rozwija się podczas trwania zabawy w zaskakujący sposób i – co ważniejsze – po każdej ukończonej misji otrzymujesz porcję nowych informacji. Przerywniki filmowe odgrywane są przez engine graficzny programu i trzeba przyznać, że potrafią być efektowne. Niebagatelną rolę odgrywa tutaj polska wersja językowa. Bez niej dość łatwo byłoby pogubić się w niuansach scenariusza HW.

ANTAEUS RISING jest – jeśli wierzyć zapewnieniom wydawcy – grą akcji i strategii. Czas rozprawić się z tym mitem. Masz do dyspozycji krążownik Antaeus wraz ze wszystkimi je-



Całkiem niezła zadyma! Wybuchy wreszcie wyglądają tak, jak powinny – widzisz nie tylko ogień, lecz również mnóstwo szczątków



Nie ma to jak wysadzić coś w powietrze. Tym razem celem podstępnego ataku była ta oto kopułka, ale w grze możesz zniszczyć praktycznie każdy budynek



Nie wszystkie misje toczyć się będą pod niebieskim niebem. Warunki, w których przyjdzie ci walczyć, często będą ciężkie, żeby nie powiedzieć nieludzkie

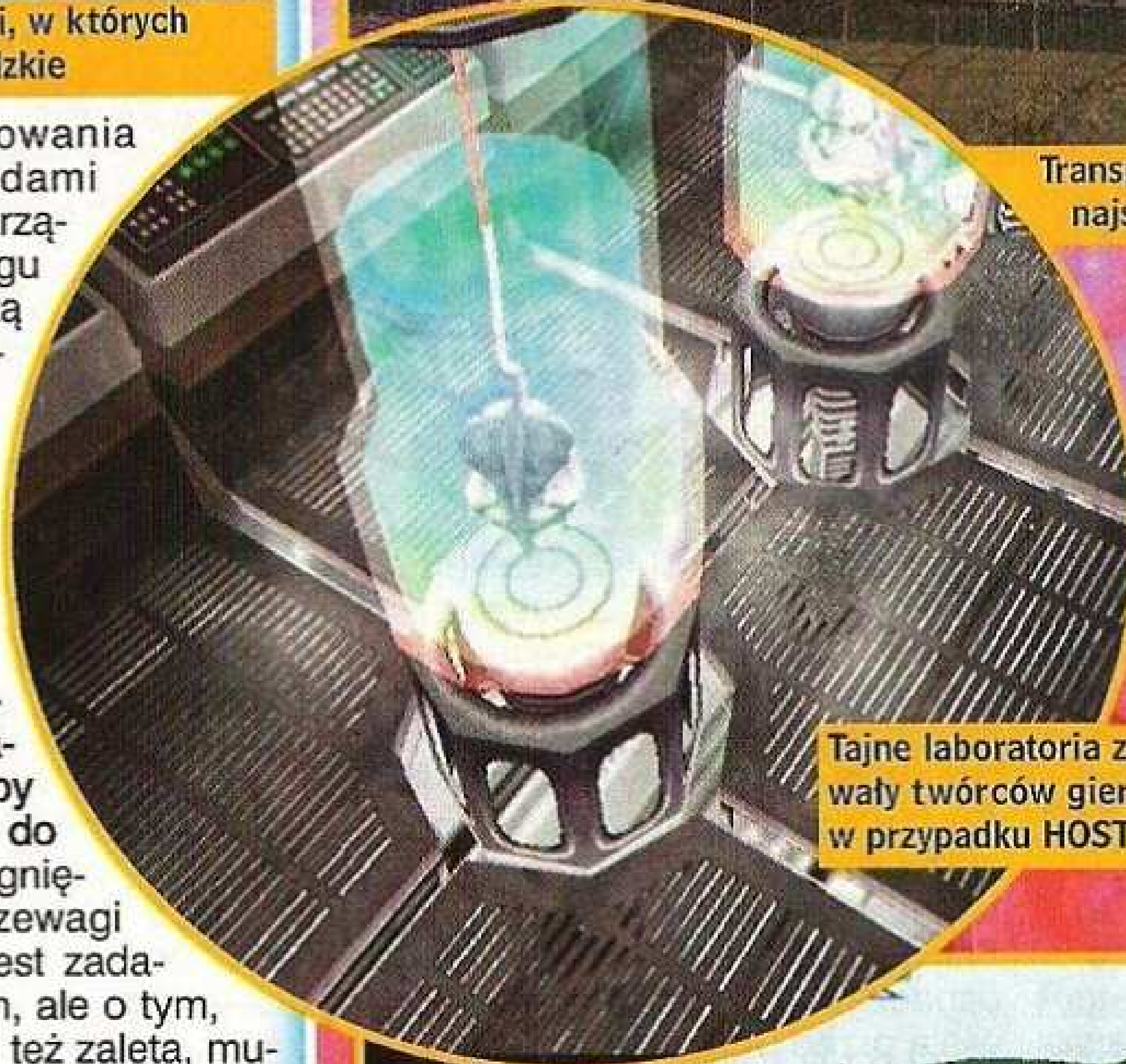


Transport lotniczy, jak zwykle, okazuje się najskuteczniejszą opcją...

go atrakcjami: fabryką sprzętu bojowego, laboratorium polowym i centrum dowodzenia. Z poziomu tego centrum możesz obserwować quasi-trójwymiarową mapę sytuacyjną, wydawać rozkazy jednostkom czy zarządzać produkcję nowych. W trybie tym akcja gry zostaje zatrzymana, toteż wszystkie decyzje możesz podejmować z odpowiednim namysłem. **Sprawy ulegają zmianie, kiedy siedzisz za sterami wybranej jednostki – otoczenie staje się wówczas trójwymiarowe, a czas płynie normalnie.** Jeżeli komukolwiek wydaje się to skomplikowane, to zapewniam, że w grze zostaje to dość jasno wytłumaczone. Wszystko przedstawia się przyjemnie. Tylko że... dodanie możliwości produkcji jednostek i wydawania im rozkazów nie czyni jeszcze z gry strategii. Nie ma co robić z klientów idiotów, bo to nieładnie. Zwłaszcza, że o jakiejkolwiek strategii nie może być mowy z racji dość wadliwej AI. Trzeba jednak zaznaczyć, że AI szwankuje dość wybiórczo. Wraże jednostki potrafią być sprytne i chwała im za to. Problem pojawia się przy próbach kontroli jednostek sojuszniczych przez komputer. Tego ogarnąć już komputer nie umie. Przez ten drobny szkopuł nie sposób wykorzystać wielu nadarzających się okazji na sprytny zmasowany atak. O większość rzeczy trzeba zadbać samemu.

Szkoda, że HW nie jest grą dopracowaną do końca. O ile jednak nie działa planowanie taktyczne, tyle sama rozwałka okazuje się prawdziwą poezją. Kontrolowane przez ciebie jednostki dysponują nieograniczoną amunicją, a należy pamiętać, że większość widzianych w grze obiektów można zmienić w efektowną kulę ognia. Z drugiej strony, brakuje możliwości bardziej precyzyjnego sterowania konkretnymi pojazdami (przecież klawisze zarządzające pracą czołgu niekoniecznie muszą się nadawać do helikoptera). Przez to walki stają się dość chaotyczne. Innym elementem HW, na który należy zwrócić uwagę, jest to, że gra jest trochę „nie fair". **W dalszych etapach trzeba się naprawdę napocić, aby doprowadzić choćby do wyrównania sił.** Osiągnięcie miażdżącej przewagi nad przeciwnikiem jest zadaniem bardzo trudnym, ale o tym, czy to wada HW, czy też zaleta, musisz zdecydować sam. Podzielona na przeszło 20 misji kampania zajmuje średnio doświadczonemu graczowi około 40 godzin gry. To sporo, lecz musisz pamiętać, że to wszystko. Po owych 40 godzinach spędzonych nad ANTAEUS będziesz wiedział o grze wszystko, gdyż nie ma tu ani trybu mutliplayer, ani mapek treningowych, ani trybu skirmish. Sytuację uratuje być może zapowiadany patch.

Zadziwiająco słabym elementem HW okazuje się oprawa graficzna. ANTAEUS RISING jest taki szary i pusty. To gra potencjalnie świetna, lecz w wielu miejscach jakby niedokończona. I jeszcze jedno: chociaż pojawia się tu sporo cierpkich słów, to wiedz, że aby ten tytuł przypadł ci do gustu, powinieneś być młody. Inaczej możesz nie strawić idealizmu twej misji.

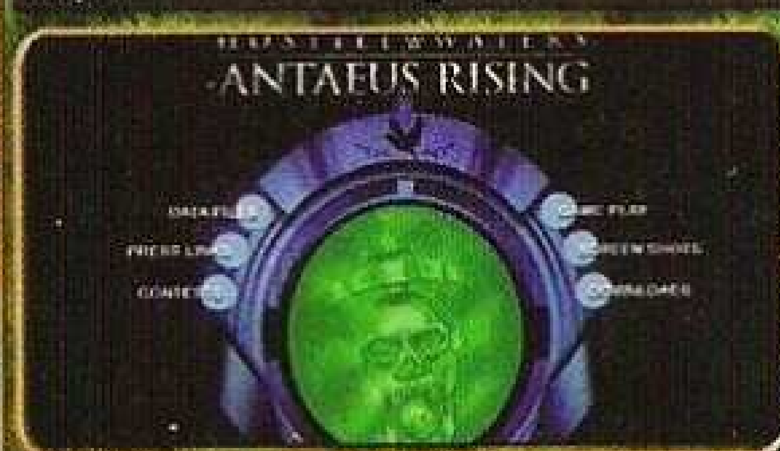


Tajne laboratoria zawsze fascynowały twórców gier. Nie inaczej jest w przypadku HOSTILE WATERS



Podniszczone bazy prezentują się bardzo realistycznie. Teren także wykonano niezwykle pieczołowicie. To duży plus

http://www.antaeusrising.com/



Znajdziesz tu wszystko na temat HW, a także odnośniki do partnerów Rage, grafiki, wersję demo, a nawet inspirowaną grą wersję... sapera!

Hostile Waters: Anta... 4

Akcja / Rage / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 3+ Dźwięk 5 Frajda 4

+ Szybka akcja, planowanie taktyczne, dobry dźwięk, wciągająca zabawa

– Średnia grafika, szwankująca AI, niewielkie możliwości konfiguracyjne

W HW znajdziesz dużo strzelania. Jeżeli interesuje cię skomplikowana gra strategiczna z tysiącem opcji, poszukaj czegoś innego

Tekst: Anzelmo von Dirt

Nie jest regułą, że wysoko oceniamy tylko te tytuły, które wnoszą do swego gatunku coś ciekawego

THE SETTLERS IV

Misje Dodatkowe

Wymagają pełnej wersji gry The Settlers IV PL

O popularności serii THE SETTLERS nie muszę chyba przekonywać. Gra, w którą może przyciąć każdy, kto potrafi choćby włączyć komputer i która jest jeszcze do tego złożona i wciągająca – takie cuda nie pojawiają się zbyt często. Jak rozumiem, jesteś zagorzałym miłośnikiem osadnictwa, ale przeszedłeś już podstawową grę i chciałbyś czegoś nowego. Warto zatem zapoznać się z MISJAMI DODATKOWYMI.

Musisz jednak wiedzieć, że ten kosztujący około 50 zł dodatek nie zmieni podstawowej wersji SETTLERS IV w jakąś nową jakość – to po prostu pakiet nowych misji z dołączonym edytorem mapek. I to wszystko. Nie znajdziesz tutaj ani nowych jednostek, ani czarów, ani w zasadzie niczego, co w jakikolwiek sposób modyfikowałoby sposób rozgrywania SETTLERS IV. Wyjąwszy oczywiście fakt, że teraz gra się troszeczkę trudniej. Jak się bowiem okazuje, znane z podstawowej gry Mroczne Plemię nie zostało do końca rozgromione i teraz trzeba zająć się niedobitkami. Każda z nacji otrzymała po pięć nowych, układających się w pewien logiczny ciąg, misji. Wikingowie mają za zadanie odkryć antyczny świat, Rzymianie wyruszają z misją przeciwko niedobitkom Mrocznego Plemienia, zaś Majowie muszą powstrzymać coraz bardziej panoszących się Rzymian. Nie jest to oczywiście szczyt finezji fabularnej, lecz trzeba przyznać, że wszystko trzyma się tzw. kupy i rozwija w raczej logiczny sposób. **Poza nowymi misjami w dodatku znalazło się także sześć misji typu KONFLIKT/OSADNICTWO.** W praktyce oznacza to, że trzy z tych misji stawiają przed użytkownikiem zadanie rózsądnej kolonizacji, zaś „druga trójka" rzuca twoich osadników w środek konfliktu etnicznego. Dodajmy jeszcze do tego kilka nowych mapek do gry sieciowej oraz edytor poziomów.

Edytor ten jest dość prosty w obsłudze i raczej efektowny. Jest jednak jedno „ale". Aby móc korzystać z jego możliwości, musisz znać język angielski, gdyż ten element nie został zlokalizowany. Dystrybutor tłumaczy wprawdzie, że spolszczenie tego elementu zachwiałoby strukturą gry, ale my mu i tak nie wierzymy:) **Jest w MISJACH DODATKOWYCH jeszcze jedna rzecz, o której wspomnieć warto – generator losowych poziomów.** Jego działanie okazuje się proste jak konstrukcja kija, a problemy sprawić może jedynie... odnalezienie go pośród licznych opcji gry! W razie jakichkolwiek kłopotów odsyłam do nieźle napisanej instrukcji. Masz już teraz mniej więcej pełny obraz MISJI DODATKOWYCH. Piszę „mniej więcej", gdyż na koniec kwietnia planowana jest premiera kolejnego rozszerzenia – DODATKU TROJAN. Zapowiadane atrakcje mogą zawrócić w głowie: nowe czary, nowe jednostki, nowa kampania dla nowej rasy, nowe misje dla starych nacji, udoskonalona Sztuczna Inteligencja i wreszcie – całkowicie nowa wersja edytora poziomów. Uff, sporo tego!

Jaki zatem werdykt zapada w sprawie MISJI DODATKOWYCH? W mojej skromnej opinii to całkiem dobre rozszerzenie, ale nadające się tylko i wyłącznie dla fanów Osadników, którzy chcą w ich towarzystwie spędzić jeszcze trochę czasu. W innym przypadku będą to tylko raczej wyrzucone pieniądze.

Na razie w wiosce panuje iście sielski nastrój, cisza i spokój...

... ale jak za chwilę pojawi się nieprzyjaciel, Osadnicy ruszą żwawo do ataku

http://settlers.cdprojekt.com/mcd_info.asp



OFICJALNA POLSKA STRONA GRY. Zawiera informacje o tytule oraz wiele dodatków (grafiki, muzyka, patche itd.)

The Settlers IV: Misje dodatkowe 4+

Strategia RTS / Blue Byte/ CD Projekt

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600MHz, 128MB RAM

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 4+

\+ Około 50 nowych misji! Wiele godzin z osadnikami! Wiele godzin dobrej zabawy!

– Niektóre elementy zabawy pozostały niestety w języku angielskim

MISJE DODATKOWE mogą zostać potraktowane jako niezobowiązująca rozgrzewka przed premierą **DODATKU TROJAN**

Tekst: Anzelmo von Dirt

Osadnicy bawią już od dość dawna. Aż dziw, że kolejne odsłony nie tracą nic na atrakcyjności. Jest kolorowo, wesoło i sporo się dzieje

logo i dzwonek specjalnie dla Ciebie

BRAVO.pl

telefony.**bravo**.pl

AA.105241	AA.105887	AA.101686	AA.102722
AA.101976	AA.103479	AA.101165	AA.100314
AA.103637	AA.101869	AA.102565	AA.104446
AA.100587	AA.100052	AA.102680	AA.102445
AA.100420	AA.102406	AA.104859	AA.104407
AA.102455	AA.102544	AA.102554	AA.102707

telefony.**bravo**.pl

Gwiezdne wojny
Imperator
AA.200165

Flinstons
muzyka z filmu
AA.200140

Przyjaciele
muzyka z filmu
AA.200143

Love Story
muzyka z filmu
AA.200193

Pszczółka Maja
muzyka z filmu
AA.200065

więcej znajdziecie w Internecie - telefony.bravo.pl

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMSa o treści
AA.(numer logo lub dzwonka)
pod numer
7149
jeśli chesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu
wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer
7149
a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo
i podać numer odbiorcy oddzielony kropką
np. AA.105599.601234567

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.

MR3

NANOTECH DISASTER

Niemal pięć lat gracze na całym świecie czekali na trzecią część Mega Wyścigu... ale w sumie to nie było na co. Dlaczego?

Uważaj na bandy, bo spowolnienie statku to pewna strata miejsca na podium

Czy nie za dużo obiecywałem sobie po trzecim MEGARACE? Poprzednie dwie części, pomimo że były zwykłymi wyścigami, posiadały sporą dawkę strzelania i ostrej, bezpardonowej rywalizacji, dzięki czemu dawały wiele radości z gry. Techniczny poziom ich wykonania i dawka grywalności były wystarczające, aby zainteresować na dłużej. MR3 odchodzi nieco od tego schematu. Trzecia część jest zdecydowanie bardziej dojrzała, szybsza i mordercza. Niepotrzebnie, bo nie tego oczekiwali gracze!

Szalony i niezapomniany prezenter telewizyjny prowadzący show „Mega Race" w Virtual World Broadcast Television, Lance Boyle, jak do tej pory rozluźniał wszystkich swoimi wyszukanymi tekstami i przygotowywał do ostrej walki na torze. Jego niezapomniana charakteryzacja i scenografia studia skutecznie przypominały ci, że znajdujesz się w nieco mniej zrównoważonym psychicznie świecie niż mogłoby ci się wydawać. Teraz Lance to postać marginalna – nie napędza już tak motoru całej rozgrywki, jak miało to miejsce kilka dobrych lat temu. Czyżby gość się zestarzał? Słychać go teraz nawet podczas wyścigu, ale jego komentarze nie bawią już tak, jak kiedyś.

Plenery, w których rozgrywają się wyścigi, zaskakują pięknym wykonaniem!

Statki nie przypominają niestety tych, które znasz z wcześniejszych części gry

Jednym z bardziej chybionych pomysłów jest zrezygnowanie z pojazdów poruszających się na kołach. Wszyscy pamiętają bolidy ze sporych rozmiarów oponami, które wyglądały naprawdę groźnie i potężnie. Zastąpiono je, uwaga... organicznymi poduszkowcami, które z każdym wyścigiem ewoluują, przystosowując się do stylu gracza. A ja się tylko pytam – po co to? Nie ma już palenia gum na zakrętach, zrywanego asfaltu i chmury dymu z rury wydechowej! Są za to bardzo hermetyczne wyścigi przy prędkościach przekraczających 500 km/h, przesycone tak szybkimi zwrotami akcji, że czasami nie sposób opanować tego, co się dzieje na trasie.

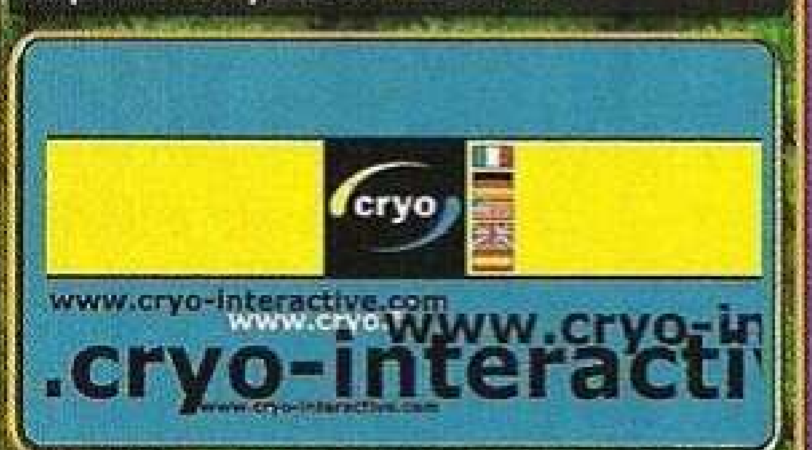
Twój bolid może być wyposażony w trzy moduły: ataku, prędkości i pancerza. W zależności od tego, w jaki sposób będziesz przebudowywał pojazd, jego cechy i wygląd zmienią się, a ty będziesz mógł dokupić nowe gadżety. Na trasie porozrzucano wszelkiego rodzaju bonusy przydatne podczas eksterminacji przeciwników. One również nie są zbytnio wyszukane. Tarcza energetyczna, miny i zestaw rakiet typu „przyceluj mocno, bo inaczej nie trafisz" to jedne z wielu bardziej lub mniej przydatnych zabawek.

Oprawa graficzna jest futurystyczna do bólu. Wyścigi odbywają się na organicznych torach, wszystko się rusza, pulsuje i żyje! Trzeba przyznać, że MR3 dysponuje świetnym klimatem. Również muzyka wpada w ucho i może się podobać. Niestety, dobra oprawa to nie wszystko. MR3 nie jest już grą utrzymaną w starym dobrym stylu. Ten tytuł stworzono zupełnie od nowa, prezentując zmienione podejście do tematu i nieco zmodyfikowane założenia samej rozgrywki. Nie na to wszyscy czekali. Francuzi znowu się nie popisali. Gra ukaże się też na konsolę PS2, ale w starciu z WIPEOUT FUSION nie ma najmniejszych szans! Wielka szkoda!!!


Tętniąca własnym życiem trasa! Tego jeszcze nie było! Odczucia po locie w takim tunelu są niepowtarzalne. Masz wrażenie, że za chwilę wszystko się zaciśnie i zgniesz!


Na pierwszy rzut oka wydawać się może, że trzeci MEGARACE jest produkcją jak najbardziej w porządku. Na pierszy rzut oka tak, ale po dłuższej zabawie zmienisz zdanie!

http://www.cryo-interactive.com



Zapomnij o tej stronie, jeśli nie znasz języka francuskiego. Istnieje kilka wersji językowych, ale tylko strona we Francji jest aktualizowana

Mega Race 3 — 3-

Wyścigi / Cryo / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500MHz, 64MB RAM, 200MB HDD

Grafika 5 Dźwięk 3+ Frajda 3-

(+) Wspaniała grafika i zakręcone tory. Muzyczka w tle też jest bardzo przyjemna

(–) Zmieniono wszystko, a to przecież miał być stary dobry MEGARACE! Buuu...

MEGARACE 3 to tytuł wyjątkowo średni i mimo klimatycznego pudełka nie zachęca niczym innym do zabawy. Wielka porażka!

Tekst: Mieczysław Krawężnik

Zmień swoje biuro!

Czasami masz ciekawsze zajęcia niż pójście do biura. Zestaw Cordless Desktop™ Optical daje Ci szansę połączenia pracy z przyjemnością w każdej sytuacji. Superpłaska klawiatura posiada rolkę przewijania ułatwiającą nawigację, mysz pracuje zaś na każdej powierzchni.
Żadne kable nie wchodzą Ci w drogę. To jest bezprzewodowa wolność.





Cordless Desktop™ Optical



Bez kulki, bez kabla.

Media Markt

EMPiK

VOBIS COMPUTER



Logitech®

www.logitech.com/keyboard

sklepy internetowe:
www.logitech-sklep.pl
www.balta.pl/logitech
www.2IT.pl/logitech

FREEDOM FORCE

Istnieją po to, by bronić niewinnych, ochraniać uciśnionych i podnosić morale ludności. Zawsze tam, gdzie są potrzebni... Superbohaterowie!

Nadludzie stworzeni przez przypadek lub w wyniku nieudanego eksperymentu genetycznego stają się postaciami z pierwszych stron gazet i wielkimi narodowymi bohaterami! Odnajdują sens życia w swoich nieziemskich mocach i decydują się wykorzystać je, aby pomagać ludzkości. Jednak nie zawsze. **Czym byliby superbohaterowie gdyby nie było superłotrów?** Łapanie złodziejaszków damskich torebek na pewno znudziłoby obrońców moralności bardzo szybko. Równy przeciwnik to odskocznia od szarej rzeczywistości, swego rodzaju trening i możliwość udowodnienia swojej wyższości. Herosi nie mają łatwego życia. Często pozbawieni prywatności, stają się kompletnie uzależnieni od niesienia pomocy innym. Na horyzoncie pojawił się właśnie kolejny nadczłowiek: w wyniku dziwnego zbiegu okoliczności narodził się Minute-Man (nazwa nawiązuje do wojny secesyjnej) – nowy obrońca Ameryki!





Minute-Man w natarciu! „Zginiesz marnie śmieciu! Już nigdy nie wyrwiesz starszej pani żadnej torebki, a małe dzieci zostawisz w spokoju!"

FREEDOM FORCE należy do gatunku gier Action-RPG. Wcielając się w postać Minute-Mana, próbujesz wyjaśnić, co się tak naprawdę z tobą stało. Dlaczego właśnie tobie się to przytrafiło i co masz dalej począć? Odkryjesz swoje nowe umiejętności i zauważysz ciemne strony ulic twojego miasta. Brutalna przestępczość i przerażeni mieszkańcy to niestety standardowy obrazek. Postanawiasz temu zaradzić i w odpowiedni sposób wykorzystać swoje moce. Nie wiesz jeszcze, że przygląda ci się przywódca organizacji Freedom Force, zrzeszającej takich jak ty.



Podnieść samochód i cisnąć nim w bandytę? To nic nadzwyczajnego dla takiego herosa jak ty! Taxi!

To tylko początek. Gra oferuje znacznie więcej! Rozgrywka nie ogranicza się do kierowania poczynaniami jednej postaci. Tutaj daje się zauważyć wiele elementów przygodowych i RPG. **Po zaciągnięciu się do formacji Freedom Force pod twoją komendą znajdzie się cały zastęp herosów różnej maści, a ty nadal będziesz mógł werbować nowych!** Nie każdy nadczłowiek od razu wie, jak wykorzystać swoje moce. Podczas misji każdy z twoich podopiecznych może zdobyć punkty doświadczenia i odkryć dzięki temu nowe zdolności!

Wszystkie zadania połączono w fabularną całość, tworząc tym samym fascynującą opowieść o początkach nowego superbohatera i jego koneksjach z podobnymi ludźmi. Nad Ameryką zawisło wielkie narodowe niebezpieczeństwo, które może być zażegnane tylko dzięki połączonym siłom herosów. Sama rozgrywka nie ogranicza się do bezmyślnego machania myszką. Sterując większą grupą twardzieli, masz możliwość wydawania indywidualnych rozkazów, odpowiednich do predyspozycji herosów. Każdy z nich jest inny i tylko sprawne połączenie ich cech pozwoli ci na spektakularne zwycięstwa.

Oprawa graficzna wyjątkowo ładnie tworzy komiksowy klimat. Sekwencja wprowadzająca, filmy między misjami i sam wygląd menu przypominają kartki wyrwane z komiksu. Trudno od gry się oderwać, zwłaszcza że masz wrażenie, że akcja jest rysowana na bieżąco! FREEDOM FORCE to interesująca produkcja. Dzięki nowatorskiemu pomysłowi na fabułę i wysokiej jakości wykonania spodoba się każdemu graczowi ceniącemu niebanalną akcję oraz ciekawą rozgrywkę. Chciałeś kiedyś zostać bohaterem komiksu? Teraz masz okazję...

http://www.myfreedomforce.com



Komiksowy klimat w połączeniu ze sporą ilością materiałów to odpowiednia przystań dla każdego fana FREEDOM FORCE

Freedom Force 5-

Action-RPG / Irrational Games / IM Group

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600MHz, 64MB RAM, 400MB HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5-

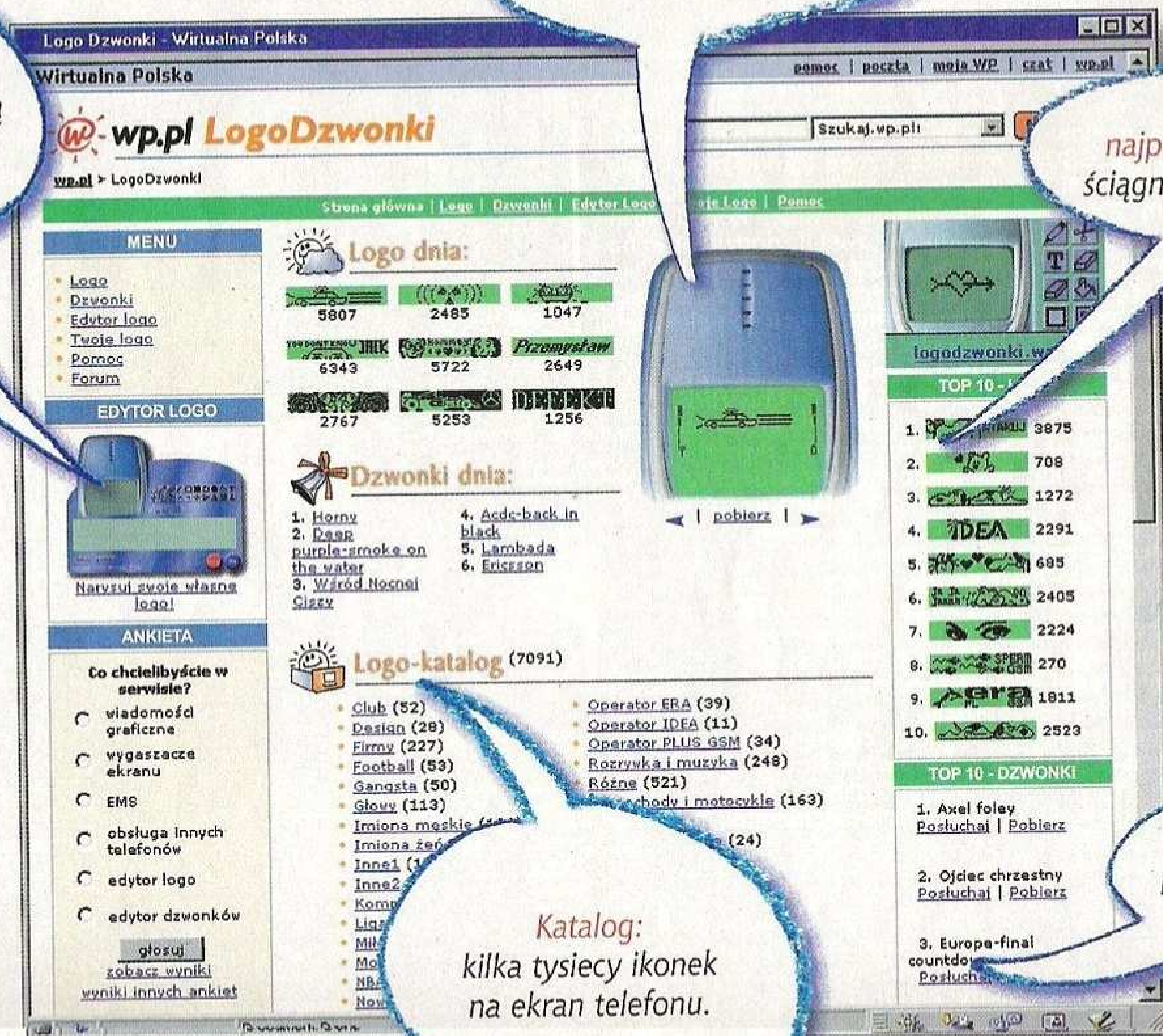
\+ Komiksowy klimat, dynamiczna i wciągająca fabuła oraz sporo dobrej „patriotycznej" muzyki

– Trochę udziwniony system sterowania, ale można się przyzwyczaić...

FREEDOM FORCE to nie byle jaka produkcja! Świeże rozwiązania i wspaniały klimat potrafią zassać do monitora na bardzo długo!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Codziennie nowe-ikonki i dzwonki...



Zupełnie nowe ikonki i dzwonki do Twojego telefonu komórkowego możesz ściągnąć teraz każdego dnia z Wirtualnej Polski. Jeśli nie zadowoli Cię kilka tysięcy symboli i kilkaset melodyjek, sam wykonaj swoje indywidualne logo, a potem prześlij je na swój aparat. Albo na aparat znajomego lub znajomej. Przyjmie go zapewne bez problemu, bo serwis współpracuje z wszystkimi operatorami sieci komórkowych w Polsce. Więcej w **logodzwonki.wp.pl** .



wp.pl
Wirtualna Polska

CODENAME: OUTBREAK

Wydaje się, że 2034 rok nie powinien zbytnio różnić się od czasów współczesnych...

Masz do czynienia z futurystyczną wizją świata, przedstawioną w najnowszej grze ukraińskiej grupy GSC GAMING WORLD, pt. CODENAME: OUTBREAK. Tym razem Ziemia zagrożona jest spadającymi meteorytami, siejącymi ogromne zniszczenia. Meteoryty przynoszą nową formę życia. W ten właśnie sposób zaczyna się początek końca. Twoim zadaniem jest uczestnictwo w tytułowej misji specjalnej, mającej na celu eliminację zagrożenia.

OUTBREAK należy do gatunku strzelanin FPP, ale kładzie nacisk na taktykę. Wiąże się to z tym, że trzeba bardzo dokładnie przemyśleć swoje ruchy. Wprawdzie na rynku istnieje wiele dobrych konkurencyjnych pozycji, jednak kolejny tytuł nie powinien im zaszkodzić. A już na pewno nie tobie. Tym niemniej, producent stanął przed trudnym zadaniem zwalczenia przeciwników i wygryzienia wszystkich słabych pozycji. I już mogę powiedzieć jedno: udało się, ale... po kilkunastu minutach zabawy miałem mieszane uczucia. Chociaż po upływie kilku kwadransów nie mogłem oderwać się od komputera, to cały czas przeszkadzało mi kilka rzeczy. Ale po kolei.

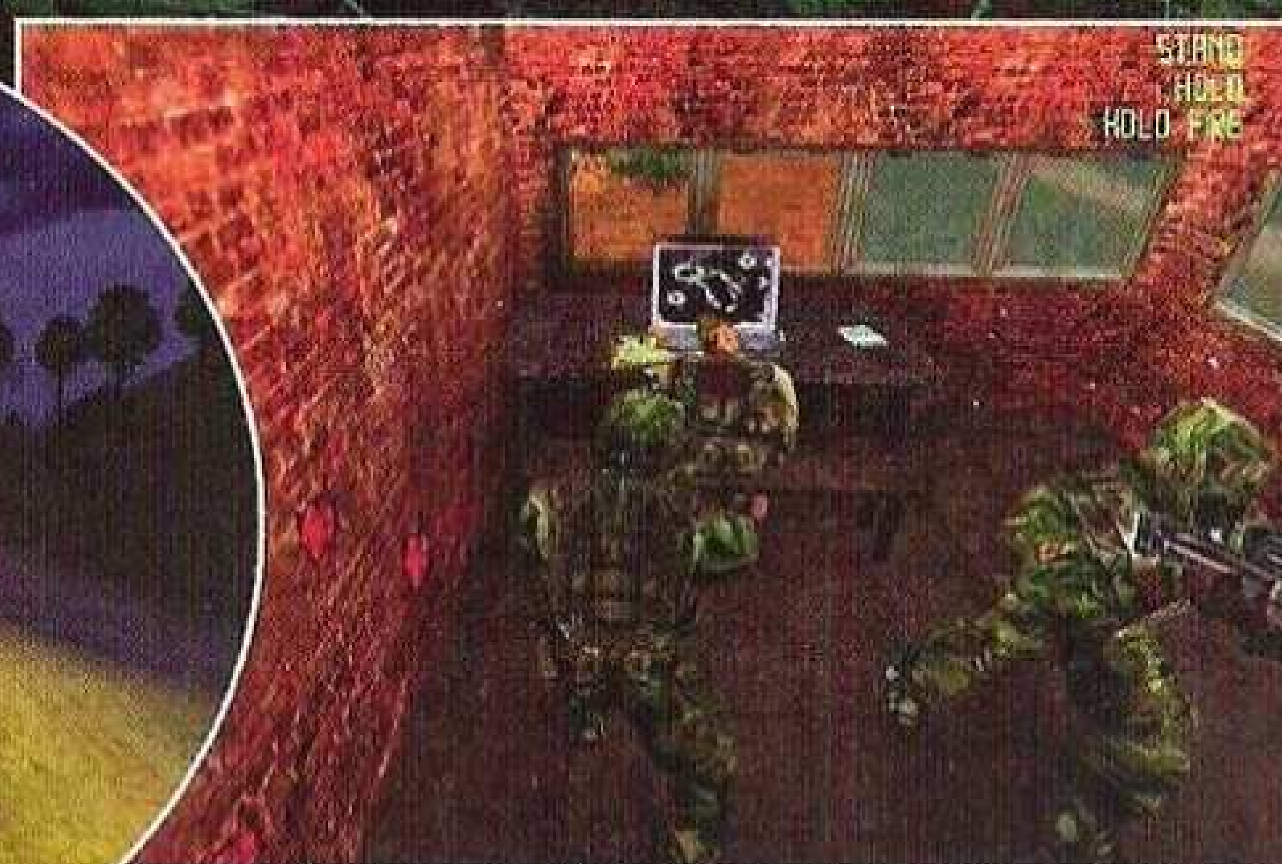
Producent kładzie nacisk na część fabularną gry. Nie powiem, aby należała do specjalnie zachwycających, choć potrafi wciągnąć. O ile ktoś lubi wyprawy komandosów... Praktycznie przez cały czas jesteś informowany o tym, co się właśnie dzieje. W trakcie wypełniania misji niezbędny jest taki komentarz: czego i kogo można się wkrótce spodziewać oraz na co należy zwrócić uwagę. Ponad tuzin poziomów został podzielony na pół: pierwsza połowa rozgrywa się na otwartym terenie, natomiast druga w zamkniętych kompleksach pomieszczeń.

Do ciekawostek zaliczyć można pewne elementy RPG. Przede wszystkim, przed misją musisz wybrać dwóch komandosów. Każdego z nich charakteryzuje kilka cech (np. szybkość, zdrowie itd.), mających znaczenie w trakcie misji. Tu należą się pochwały, bo różnice są dostrzegalne, tym bardziej, że wraz z czasem zbierania nowych doświadczeń statystyki rosną. Możesz kontrolować bohaterów poprzez przełączanie między nimi albo wydać kilka poleceń (przytrzymaj pozycję, osłaniaj mnie itd.). Szkoda tylko, że ich sztuczna inteligencja nie ma zbyt wysokiego poziomu. Zresztą tyczy się to także przeciwników, których zachowania nie da się wytłumaczyć. No i można udźwignąć tylko określoną ilość przedmiotów zgromadzonych w plecaku. Zestaw dostępnych pukawek nie jest nadzwyczajny (karabinek, strzelba, wyrzutnia rakiet itp.). Ciekawostkę stanowi połączenie kilku gatunków w jednym egzemplarzu (np. 4 różne pukawki). Podczas gry możesz używać noktowizora czy celownika. Strzelanie na odległość wymaga dużej precyzji, w której skutecznie może przeszkodzić... oddychanie bohatera.

Pod względem graficznym CODENAME prezentuje się interesująco. Pomijając fakt, że otoczenie jest raczej monotonne, to zostało w miarę dokładnie przygotowane, a wielkie mapy momentami przyprawiają o dreszczyk. Ale i tutaj nie brak błędów. Podsumowując: OUTBREAK spodobał mi się i zabrał z życiorysu kilka wieczorów. Wielkie brawa za opcję cooperative!



Ciemno, zimno i do domu daleko. Komandosi to mają przechlapane...



Część czasu przyjdzie ci spędzić w zamkniętych pomieszczeniach. W sumie fajnie, ale uważaj na rykoszety



Na uwagę zasługują dopieszczone elementy terenu, tak jak na przykład drzewa na screenie powyżej. Na prawdziwe, w pełni trójwymiarowe lasy przyjdzie ci jednak zapewne jeszcze długo poczekać... Choć z drugiej strony moc procesów rośnie szybko

http://www.codenameoutbreak.com/



Znajdziecie tu wszystkie informacje na temat gry, materiały prasowe, dział z plikami, galerię fotek, linki oraz forum

Codename: Outbreak — **4**

FPP / CSG Game World / Manta

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500, 128 MB RAM, Riva TNT2 32 MB, max 1 GB HDD

Grafika 4 · Dźwięk 4- · Frajda 4

\+ Ciekawe lokacje, wciągająca rozgrywka, taktyka i elementy RPG

– Mała różnorodność otoczenia, brak efektów specjalnych, niedopracowany engine

Pomimo prostej fabuły i niedopracowanego engine'u potrafi wciągnąć na wiele godzin. Używaj często opcji save!!!

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

Tom Clancy's GHOST RECON

W zachodniej części świata pojawił się właśnie pierwszy add-on do GHOST RECON. W Polsce świętujemy zaś premierę podstawowej gry



Szybka akcja, pełen profesjonalizm, doskonały sprzęt i szereg trudnych misji do wykonania. Tak będą wyglądać twoje najbliższe godziny

Wreszcie! Z przeszło dwumiesięcznym poślizgiem ukazała się w pełni zlokalizowana edycja GHOST RECON! Wszyscy, którzy cierpliwie czekali na polską premierę gry (19 lutego), mogą wypuścić długo wstrzymywany oddech.

GHOST RECON to kolejny udany krok w ewolucji serii RAINBOW SIX. Obie gry tworzone są przez tę samą grupę autorską, bardzo zbliżone są także założenia proponowanych rozgrywek. Weterani RAINBOW SIX i ROGUE SPEAR będą czuli się tutaj jak w domu: dostęp do bardziej skomplikowanych komend został znacznie ułatwiony. GHOST RECON zdaje się być także lżejszy o kilka opcji w stosunku do swego poprzednika. Najbardziej widoczne różnice pojawiają w kwestii skali rozgrywanego konfliktu. W RS kierowałeś oddziałem antyterrorystycznym, który działał z reguły na terenach zamkniętych. W GR kierujesz oddziałem żołnierzy rzucanych na pole bitwy na długo przed rozpoczęciem działań bojowych. **Zamiast wygodnych korytarzy, rafinerii czy też porwanych samolotów, tutaj musisz przyzwyczaić się do tarzania się w błocie i pyle, przedzierania się przez jakieś zarośla i kręcenia się po mapach o wymiarach średnio 400x400 metrów.**

Choć pewne elementy GR zostały w stosunku do serii RS uproszczone, to nie znaczy jednak, że sama gra stała się łatwiejsza. Przed rozpoczęciem zabawy warto przejrzeć uważnie podręcznik, a nawet ukończyć tryb treningowy, gdyż za późno będzie na naukę, kiedy podczas misji z krzaków wysypie się nagle kilkunastu gości z kałachami. Jako mniej lub bardziej stały odbiorca RS, postrzegam GR jako grę złożoną i skomplikowaną, lecz znacznie przyjemniejszą w użyciu. Nowi użytkownicy powinni dać sobie radę z dość nietypowym sterowaniem; tak czy inaczej, staną przed łatwiejszym zadaniem, aniżeli nowicjusze w dziedzinie RS kilka lat temu.

Grafiką w GR zarządza nowy engine graficzny. I całe szczęście! Silnik z RS został już wyeksploatowany i najwyższy czas dać mu spokój. Trzeba przyznać, że wizualnie i dźwiękowo stoi GR na najwyższym poziomie, lecz potrzeba do tego naprawdę mocnego sprzętu (uwaga dla posiadaczy kart na chipie Voodoo 3: jeszcze żadna gra nie wyglądała na tej karcie Aż Tak Źle). Plenery zdają się być bardziej efektowne od tych, które miałeś okazję oglądać w podobnym tytule, OPERATION FLASHPOINT. Podczas piętnastu misji dla gracza pojedynczego i sporej ilości mapek do gry sieciowej będzie co najmniej kilka okazji do zatrzymania się i porozglądania po tej ładnej, choć niebezpiecznej okolicy. Warto zauważyć, że wydany właśnie dodatek DESERT SIEGE pokaże możliwości silnika graficznego w rysowaniu plenerów pustynnych.

Paradoksalnie, najsłabszy element GR stanowi lokalizacja. Po pierwsze, gra opowiada o jednostkach amerykańskich i fakt, że nasi podopieczni mówią po polsku, znacznie obniża realizm rozgrywki. Po drugie, dobrani do gry lektorzy o ciepłych głosach lepiej chyba pasują do programów edukacyjnych. Może się mylę, ale czyż nie byłoby rozsądniej puścić do sklepów dwie wersje językowe programu?





Jesteś dobrze wyszkolonym żołnierzem, więc nie powinno cię martwić, że musisz liczyć tylko na siebie...



Grunt to perfekcyjnie zaplanowana akcja. Czasem trzeba trochę posiedzieć w zaroślach. Ale cierpliwość zostanie nagrodzona

http://www.ghostrecon.com



Tak powinny być robione strony tematyczne. Jeśli chcesz cokolwiek wiedzieć na temat GHOST RECON, to zajrzyj tu koniecznie

Ghost Recon — **4**

Akcja / Red Storm / Play It

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 1000 MHz, 128 MB RAM

Grafika **5** Dźwięk **4+** Frajda **4**

\+ Świetna gra! Obowiązkowa pozycja dla każdego fana militariów i wartkiej akcji

− Kiepska obsługa Voodoo, średnia lokalizacja, która raczej nie kojarzy się z grą akcji

Gra może poszczycić się świetną grafiką, niezgorszym dźwiękiem i atmosferą, która spowoduje, że przepadniesz na długie tygodnie

Tekst: Anzelmo von Dirt

Wziąć udział w bitwie to marzenie wielu młodych ludzi. Masz okazję zrobić to wirtualnie

DYNASTY WARRIORS 2


Podczas walki masz możliwość zdobycia wierzchowca. Konno dużo skuteczniej możesz tępić wrogich żołnierzy. Super pomysł


Jednym z większych atutów DW2 są efekty specjalne towarzyszące rzucaniu czarów. Szkoda, że reszta grafiki odstaje...



Nadchodzi taki moment, kiedy trzeba zmierzyć się w walce z wrogim dowódcą

http://www.koei.co.jp



Strona główna firmy KOEI. Nie znajdziesz na niej zbyt wielu informacji – raczej pobieżne omówienie najnowszych produkcji

Dynasty Warriors 2 — **4**

Action / KOEI / Manta

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Dual Shock 2, Memory Card 8 MB

Grafika 4- Dźwięk 4- Frajda 4

\+ Możliwość uczestniczenia w prawdziwej bitwie, gdzie trup ściele się gęsto

– Przy dłuższym graniu DW2 staje się nieco monotonny, grafika mogłaby być nieco lepsza

DYNASTY WARRIORS jest pozycją interesującą przede wszystkim dla osób, które lubią gry w klimatach wschodnich

Firma KOEI powinna być znana wszystkim strategom starej daty, gdyż to właśnie dzięki niej wiele lat temu światło dzienne ujrzały takie hity jak NOBUNAGA'S AMBITION, GENGHIS KHAN czy NAPOLEON. Trzeba przyznać, że od tamtych czasów firma nie rozpieszczała nas zbytnio – seria ROMANCE OF THREE KINGDOMS nie zyskała wielu fanów, głównie ze względu na niebotyczną wręcz liczbę dziwacznych parametrów określających każdy możliwy aspekt gry, w których gubili się nawet najbardziej doświadczeni generałowie.

DYNASTY WARRIORS 2 jest jedną z propozycji KOEI na konsolę PS2. **Podobnie jak w KESSENIE, akcja gry osadzona została w zamierzchłych czasach w Chinach, w tym przypadku w drugim stuleciu naszej ery, kiedy to osłabiona dynastia Han przeżywała kryzys władzy, zaś przez kraj przetaczyła się rebelia tzw. Żółtych Turbanów.** O ile jednak w KESSENIE (a przynajmniej w pierwszej części) nacisk położono na aspekt strategiczny, o tyle tutaj zdecydowanie chodzi tylko i wyłącznie o akcję.

Zamiast dowodzić oddziałami z generalskiego fotela, w DYNASTY WARRIORS musisz osobiście pofatygować się na pole bitwy i przeważyć szalę zwycięstwa na swoją korzyść za pomocą zimnej i ostrej stali.

Pomimo swego zręcznościowego charakteru gra posiada tak charakterystyczną dla produktów KOEI otoczkę multimedialną w postaci przerywników animowanych i briefingów poprzedzających misję. **Zanim zacznie się bitwa, masz więc okazję zapoznać się z siłami wroga, ich rozmieszczeniem oraz z wrogimi dowódcami, którzy przeważnie są twoim celem numer jeden.** Gdy zapoznasz się z briefingiem, już tylko jedno kliknięcie dzieli cię od bitwy.

Na polu pojawiasz się jako jeden z kilku dostępnych bohaterów (wybierasz postać na początku rozgrywki). W chwilę potem usłyszysz sygnał do ataku i od tego momentu wszystkie chwyty są dozwolone. Swojego oficera obserwujesz zza pleców – pod tym względem DYNASTY WARRIORS nie różni się od klasycznych gier TPP.

Do dyspozycji masz niestety tylko trzy ciosy. Pierwszy z nich to standardowe machnięcie, drugi jest nieco mocniejszy (szarża?), zaś trzeci wymaga zebrania pełnego paska energii (Musou bar). Ostatni z ciosów to coś w rodzaju speciala – silne i powolne uderzenie, które najlepiej sprawdza się na silnych przeciwnikach, lub całej chmarze słabszego tałatajstwa. Dość fajnym rozwiązaniem jest możliwość zdobycia wierzchowca. Zdecydowanie milej galopować na koniu, tratując wrogie zastępy, niż zmagać się z nimi na piechotę.

Każda z bitew toczy się na sporej mapie, jeśli więc uznasz, że w danym miejscu twoja obecność już nie jest konieczna, zawsze możesz pojechać (lub pójść) w bardziej zabawowe miejsce. Za pokonanych oficerów otrzymujesz specjalne punkty, dzięki którym twój bohater z bitwy na bitwę staje się coraz silniejszy. To, jak dobrze walczysz, wpływa też na morale wojska, zarówno twojego, jak i wrogiego. Dobrze wykonana szarża może zapewnić szybkie zwycięstwo, jeśli uda ci się złamać morale przeciwnika.

DW2 jest grą dość interesującą, choć wykonanie mogłoby być nieco lepsze, zaś akcja bardziej urozmaicona (po pewnym czasie zaczyna nużyć). Polecić ją mogę fanom historii Chin oraz fanatykom nietypowych bijatyk TPP. Pozostali gracze raczej nie docenią zalet DYNASTY WARRIORS 2.



Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

SIMS Wakacje

Po nieustającej balandze i ostrym randkowaniu czas wybrać się na wakacje. Każdemu przecież się należy...

Dodatki do THE SIMS pojawiają się jak grzyby po deszczu. Simowie nie mogą narzekać na brak zajęć. Zaczyna to przypominać scenariusz filmu „Human Traffic", gdzie bohaterowie harowali przez cały tydzień tylko po to, aby w weekend wydać całą wypłatę na imprezowanie! Oczywiście Simowie robią to w nieco mniej dosadny sposób, ale ich tygodniowy plan też jest wyjątkowo napięty. Rano trzeba wstać, szybciutko do pracy, a wieczorkiem jakaś balanga u sąsiadów czy wypad na miasto z ukochaną. Wszystko to musi być strasznie męczące skoro mają ochotę na odpoczynek na łonie natury.

Jeśli tylko udało ci się odłożyć nieco grosza, możesz w trybie natychmiastowym wysłać swoich podopiecznych na odpoczynek. W pracy dostajesz automatyczny urlop na czas nieokreślony, a twój dom staje się nietykalny! Musisz, niestety, wziąć ze sobą całą rodzinę, bo nie ma tu mowy o samotnym wypadzie na „Statek Miłości", a szkoda. Rodzinka pakuje się do samochodu i razem wyruszacie na jedyną w swoim rodzaju wyspę. Tylko tam w zasięgu ręki masz słoneczną plażę, kurort narciarski i leśne obozowiska! Do wyboru, do koloru! Tylko od zasobu twojego portfela i pomysłowości zależy, ile czasu spędzisz w tej rajskiej krainie.

Wakacje to nie tylko leżenie do góry brzuchem. Jedni snują się po plaży, inni zaś wolą zaczerpnąć nieco przygody. Za odpowiednią sumkę będziesz mógł wypożyczyć sprzęt, dzięki któremu poczujesz, że to prawdziwe wakacje. Interesujesz się wędkowaniem? Nie ma sprawy! A może wolisz jazdę na snowboardzie? To oczywiście nie wszystkie atrakcje. Takich dodatków znajdziesz w grze ponad setkę! Boisko do siatkówki, basen, strzelanie z łuku czy też wszelkiego rodzaju zjeżdżalnie i huśtawki, to tylko czubek wielkiej góry lodowej. W każdym momencie możesz skosztować grilowanego mięska czy też upiec coś na ognisku. Równie oryginalnie prezentują się miejsca na spanie. Noc spędzona pod chmurką, w namiocie czy w igloo, to niepowtarzalne doświadczenie, zależne od miejsca, w którym wypoczywasz. Na szczęście, ośrodki wyposażone są we wszelkiego rodzaju wygody sanitarne, więc twój Sim nie będzie musiał chodzić „w krzaczki" i codziennie rano będzie mógł zażyć odświeżającej kąpieli pod prysznicem.



Nie ma to jak poobijać się na łonie natury. Nie trzeba zmywać, prać ani sprzątać. Brak tylko gotówki!

Wakacje Simów nie są w żadnym wypadku zwanymi potocznie wakacjami zorganizowanymi. W każdym z kurortów znajduje się opiekun służący pomocą, ale o wszystko musisz postarać się sam! Jedzenie, spanie i inne wygody skutecznie uszczuplają twoje konto bankowe, a ty musisz na bieżąco zaspokajać potrzeby twoich milusińskich. Nic jednak tak nie raduje jak roześmiany i gotowy do zabawy Sim...

Dodatek WAKACJE to strzał w dziesiątkę! Jeśli nie masz czasu lub nie stać cię na prawdziwy wyjazd nad morze czy w góry, możesz zasiąść przy THE SIMS. Zabawa gwarantowana na długi czas, ponieważ w odróżnieniu od RANDKI nic nie jest w stanie przerwać ci wypoczynku... no, chyba że zabraknie ci funduszy, ale na to poradzić mogą jedynie kody :)



W alpejskim klimacie możesz nie tylko pooddychać świeżym górskim powietrzem, ale też poszaleć na desce!

http://www.thesims.com



Podstawowy przystanek dla maniaków THE SIMS. Dział poświęcony WAKACJOM jest niewielki, ale każdy znajdzie tu coś dla siebie!

The Sims: Wakacje

Sim / Maxis / IM Group

5-

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 200MHz, 32MB RAM, 200MB HDD, gra THE SIMS

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5

\+ Jedziesz na wakacje i się bawisz! Naprawdę dużo ośrodków wypoczynkowych do odwiedzenia

\- Zupełnie jak w życiu – kasa wydaje się sama i to w trybie bardzo ekspresowym!

WAKACJE to kolejny doskonały dodatek do THE SIMS. Jeśli nie udzielił ci się jeszcze wakacyjny klimat, tutaj znajdziesz go wiele!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

GOLDEN SUN

Alleluja! Gameboy doczekał się wreszcie gry RPG z prawdziwego zdarzenia! Każdy fan GBA powinien ją mieć w swej kolekcji



Na wyższych poziomach czary są morderczo skuteczne, a wyglądają naprawdę ślicznie. Popatrzcie sami

Przez wieki mędrcy z miasteczka Vale strzegli Sol Sanctum. Świątynia ta, położona u stóp Góry Aleph, kryła bowiem tajniki Alchemii, sztuki tajemnej, dającej użytkownikowi władzę nad mocami natury. Gdyby ktokolwiek niepowołany zdobył tę wiedzę i użył jej w złych celach, całemu światu groziłoby wielkie niebezpieczeństwo...

Wydawałoby się, że skoro przez tyle stuleci nic złego się nie stało, kontynentowi Angara nic nie grozi. A jednak wreszcie doszło do tragedii. Pewnego dnia góra Aleph zagrzmiała i plunęła ogniem. Na Vale spadł grad głazów, zabijając wielu mieszkańców. Mogło to oznaczać tylko jedno: ktoś dostał się do Sol Sanctum i zachwiał równowagę tak pieczołowicie utrzymywaną przez wieki. Właśnie w tym, także ciężkim dla mieszkańców Vale, dniu rozpoczyna się twoja przygoda.

Głównym bohaterem GOLDEN SUN jest Isaac, młody chłopiec mieszkający w Vale. Masz możliwość nazwania głównej postaci tak jak chcesz, dla wygody będę jednak pisał Isaac (domyślne imię). Przygodę rozpoczynasz sam, lecz bardzo szybko przyłączy się do ciebie Garet, twój przyjaciel z dziecięcych lat. Trochę później (już poza Vale) do drużyny dołączy Ivan oraz Mia.


Ten oto miły szkielet właśnie zaliczył lodowy atak. A taki był ładny...

Każda z postaci ma własną specjalizację. Isaac włada elementarnymi mocami ziemi, Garet ognia, Ivan powietrza, a Mia wody. Najbardziej ofensywne są czary żywiołu ognia i ziemi. Podstawowe parametry każdej postaci to ilość punktów życia – HP – i punktów many (czy też raczej „psynergii", jak w GS nazywana jest magia) – PP. Jak jednak przystało na prawdziwego erpega, postacie są też charakteryzowane wieloma innymi cechami, takimi jak siła ataku, siła obrony, zręczność, odporność na różne typy magii i wiele, wiele innych.

Ale GOLDEN SUN to nie tylko cyferki, to również sklepy pełne sprzętu dla drużyny, setki postaci, z którymi można porozmawiać, dziesiątki miejsc, które można zwiedzić, mnóstwo czarów (nie tylko bojowych). No i oczywiście olbrzymia ilość potworów, z którymi należy się rozprawić.

Walka rozwiązana została bardzo ciekawie – najpierw wydajesz rozkazy swoim postaciom, następnie zaś są one wykonywane w odpowiedniej kolejności, wynikającej z szybkości danej postaci. Może się oczywiście zdarzyć, że to wróg wykona pierwsze uderzenie, zanim zdążysz wprowadzić w życie swój plan. Ważnym elementem każdej walki (oprócz zaklęć psynergii i sprzętu drużyny) są dżiny (djinni), pełniące rolę swego rodzaju chowańców towarzyszących postaciom.

No tak, ledwie zacząłem pisać, a tu już koniec miejsca. Zapamiętajcie jedno: GOLDEN SUN to rewelacyjny kieszonkowy erpeg, z prześliczną grafiką i wieloma bardzo oryginalnymi rozwiązaniami.

http://gsrealm.100free.com


Co prawda nie jest to strona oficjalna, lecz zawiera stosy przydatnych rzeczy – od screenów i artworków po obszerne poradniki

Golden Sun

6

RPG / Nintendo / Lanser

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Gameboy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 6 | Dźwięk 4+ | Frajda 6

+ Stopień skomplikowania godny „dorosłego" RPG, śliczna grafika, grywalność, oryginalna fabuła

– Gra jest mocno mangowa, niektórym może to przeszkadzać. Niezbyt wiele questów pobocznych

W chwili, gdy piszę te słowa, GOLDEN SUN jest najbardziej złożoną grą na GBA. Zapewni ci zabawę na wiele wieczorów

Tekst: Piotr "Frogger" Moskal



W miasteczku Vale rozpoczyna się twoja wielka przygoda. W obronie rodziny i ku chwale ojczyzny NAPRZÓD!!!



Walka w GS została podzielona na tury. Najpierw planujesz ruchy, potem odbywa się wymiana ciosów. Tu chyba nie będzie riposty

MONSTERS, INC.



Film z wytwórni Pixar zdążył już podbić serca wszystkich fanów dobrej komputerowej animacji i przezabawnego humoru. Grupa przyjaciół – wielki potwór James P. Sullivan „Sulley", jego pomocnik Michael Wazowski „Mike" i dziewczynka o przesympatycznym imieniu Boo – przeniosła się z kinowego ekranu wprost na domowe platformy do grania.

MONSTERS, INC. to typowa platformówka z lekką domieszką elementów przygodowych. Drzwi do pokoju Boo zostały zniszczone, a dziewczynka tym samym odcięta od swojego świata! Rozdrobnione elementy drzwi zostały rozrzucone po całej fabryce, a twoim zadaniem jest odnalezienie i dopasowanie ich w taki sposób, aby Boo mogła wrócić do rodziców! Przygoda nie jest łatwa. W poszukiwaniach przeszkadzać ci będą służby w żółtych kombinezonach, dezynfekujący każdego potwora, który zetknął się z człowiekiem, i depczący ci po piętach czarny charakter filmu, potwór Randall we własnej osobie.

Gra nie ogranicza się jednak do samych poszukiwań. Po ukończeniu poziomu wszystkie zdobyte elementy musisz jeszcze odpowiednio wpasować w drzwi! Na szczęście, nie sprawia to większego problemu, a jest tylko smakowitą przystawką, po której ruszasz do dalszej zabawy.

Grafika, podobnie jak i ta w filmie, robi wielkie wrażenie. Jest kolorowa i bardzo przejrzysta. Frajda z gry jest przeogromna, zwłaszcza gdy w tle przygrywają wesołe motywy znane z dużego ekranu, a pomiędzy misjami widzisz sceny przeniesione wprost z filmu w fenomenalnej, jak na przenośną konsolkę, rozdzielczości. Doskonała pozycja dla wszystkich, którzy nudzą się na lekcji czy też przerwach w szkole. Pieniądze na pewno nie będą wyrzucone w błoto.





Ktoś porozrzucał strzępy drzwi, a ja muszę je teraz znaleźć. Taka dola potwora!



Co się stanie, jak zjem cukierka? Chyba sobie daruję, bo i tak nie jestem za chudy. Zostawię dla Mike'a

Monsters, Inc. — 4

Platformówka / THQ / LEM

Cena: 209 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 5 | Dźwięk 4+ | Frajda 4

\+ Doskonała grafika, wesoła muzyka i spora dawka humoru ze znanego filmu

– Dla bardziej wymagających graczy mało rozbudowana rozgrywka może być przeszkodą

MONSTERS, INC. to bardzo porządna platformówka. Dzięki elementom przygodówki nie znudzi się za szybko!

ECKS VS SEVER

Gry na GBA zdecydowanie wyszły już z fazy prostych platformówek. ECKS VS SEVER to rasowy FPP, chwilami nieco przypominający starą pecetową strzelaninę RISE OF THE TRIAD.

Interesującą opcją jest możliwość wyboru głównego bohatera, a co za tym idzie, strony konfliktu, po której się opowiesz. Ecks jest agentem FBI, któremu jakiś czas temu zabito rodzinę. Tragedia ta wpłynęła na karierę zawodową Ecksa – stał się zbyt nerwowy, często nieobliczalny. Centrala nie ufa mu tak jak kiedyś. Sever z kolei niegdyś była agentką NSA, teraz zaś jest zbuntowaną agentką, gdyż okazało się, że podczas jednej z misji rząd wystawił ją na odstrzał.

Jeżeli zdecydujesz się na postać Ecksa, będziesz teoretycznie po stronie „tych dobrych", choć z drugiej strony sprawiedliwość mogłaby przemawiać za Sever (jeśli jej wersja zdarzeń jest prawdziwa, rzecz jasna). Niezależnie od tego, którą postać wybierzesz, sama rozgrywka przebiega prawie identycznie. Cóż, FPP to FPP.

W ECKS VS SEVER **niestety nie ma automapy, co bardzo utrudnia poruszanie się po mapach i trochę psuje zabawę.** Drugim dość poważnym błędem jest brak możliwości przełączania broni „w górę i w dół" – jest tylko „cycling" w jedną stronę, co jest nieco uciążliwe, gdy masz kilka giwer.

ECKS VS SEVER nie jest złą grą, jednak zabrakło w niej kilku elementów, brakuje też tego „czegoś", co czyni ze zwykłej gry prawdziwy hit. Jeżeli jednak jesteś fanem FPP i masz Gameboya, będziesz zadowolony.



Etapy uliczne w ECKS VS SEVER przypominają miejscami klimat RISE OF THE TRIAD

W EvS występują znane i lubiane typy broni, np. M16 oraz Pancor Jackhammer

Ecks vs Sever — 3+

FPP / Nintendo / Manta

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 4 | Dźwięk 3+ | Frajda 3+

\+ Dość ładne tekstury, ciekawe rodzaje uzbrojenia, możliwość wyboru bohatera

– Brak automapy, mało ciekawe i dość monotonne mapy, brak przewijania broni w przód i w tył

Biorąc pod uwagę platformę, ECKS VS SEVER może zainteresować, jednak zdecydowanie przegrywa w starciu z DOOM na GBA

Tekst: Piotr „Frogger" Moskal, Michał „Krooger" Cichy

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Czyżby Solid Snake powrócił? Na własne oczy widziałeś katastrofę tankowca... A może jednak udało mu się przeżyć tamten wybuch?

Na tę grę czekali chyba wszyscy. Ci, którzy skończyli pierwszego METAL GEAR SOLID na wszystkich poziomach trudności i z zawiązaną na oczach przepaską, jak i ci, którzy z głośnym biciem serca dopingowali swoich rówieśników, spoglądając na ekran jedynie z boku. Czekali na SONS OF LIBERTY też świeżo upieczeni adepci konsolowego grania, którzy znali pierwszą część jedynie z ekscytujących opowiadań i recenzji w czasopismach. Gwarantuję, że nikt z wymienionych wyżej osobników nie zawiedzie się i wszyscy bez pamięci zagłębią się w świecie taktyki, szybkich decyzji i wartkiej akcji!

Po ukazaniu się gry w konsolowym świecie zawrzało. Mówiono, że ktoś jednak przedobrzył z fabułą. „Gdzie jest Snake?" oraz „Dlaczego gram już pięć godzin i nic z tego nie rozumiem?" – były głównymi pytaniami i jednocześnie zarzutami. To fakt, Solid Snake nie jest postacią, w którą się wcielisz, ale na szczęście nieraz spotkasz go na swojej drodze, oczywiście jako sprzymierzeńca! Udało mu się uratować z katastrofy i teraz ci pomaga. Twój pseudonim to Raiden. Misja, w której bierzesz udział, to twoje pierwsze prawdziwe zadanie. Przez całą grę widać, jak wiele jeszcze musisz się nauczyć. W przeciwieństwie do Snake'a z poprzedniej części, który był dziarski, cięty w gębie i zdecydowany, Raiden jest niedoświadczony, niekiedy przerażony i zawsze ma wątpliwości, co robić. Bardzo łatwo się z nim utożsamisz.

Fabuła to najmocniejsza strona serii i zdradzę tylko tyle, że kolejna wielka afera dzieje się w miejscu katastrofy z poprzedniej części, a we wszystko wplątanych jest dużo osób, z którymi spotkałeś się już wcześniej. Pod względem rozgrywki MGS2 niewiele różni się od poprzedniej części, i bardzo dobrze! Głównym zadaniem jest przemknięcie niezauważonym za plecami przeciwników i wykonanie powierzonej misji. Nie należy się ujawniać, ponieważ misja jest tajna, a walka na otwartym terenie nie ma większego sensu. Mimo najszczerszych chęci nie unikniesz bezpośredniego kontaktu z wrogiem. Gdy zegar tyka, ty nie masz czasu na skradanie się i tylko bezszelestną eliminacją utorujesz sobie drogę do celu. To nie jedyny przykład. Bardzo często też okaże się, że mimo wyrafinowanej precyzji ruchów zostaniesz zauważony przez któregoś z przeciwników. Masz wtedy dwie opcje do wyboru. Jeżeli strażnik nie zdążył wezwać przez radio swoich kompanów, możesz zaserwować mu szybko kulkę między oczy lub też oszczędzić nieco amunicji i jednym zgrabnym ruchem skręcić delikwentowi kark. Możesz też wziąć nogi za pas i poszukać skutecznego schronienia, np. w jakimś ciemnym zaułku czy też szafie, i przeczekać alarm. Pierwsza opcja jest o tyle lepsza, że pozbywasz się gościa raz na zawsze i przy ewentualnym powrocie przez to pomieszczenie zastaniesz tylko zaschnięte plamy krwi. Gdy zdecydujesz się na otwarcie ognia, do twojej dyspozycji oddano całą masę śmiercionośnych zabawek, od neutralizatora (naboje usypiające) zaczynając, przez wszelkiego rodzaju broń krótką, na automatycznych karabinach maszynowych kończąc. Pamiętaj cały czas o walce z ukrycia. Używaj tłumika i nie baw się zbyt długo ze strażnikami. Szybko ciągnij za spust, chowaj ciała i jazda dalej! To jednak nie wszystko. MGS2 to gra przepełniona niespodziankami! Do twojej dyspozycji oddano też cały zastęp rekwizytów przydatnych przy rozpraszaniu lub też skutecznym omija-





Skradanie się, walka na tyłach wroga, dywersja. To stałe elementy gry. W drugiej części są one jeszcze trudniejsze! MGS2 to niemałe wyzwanie...

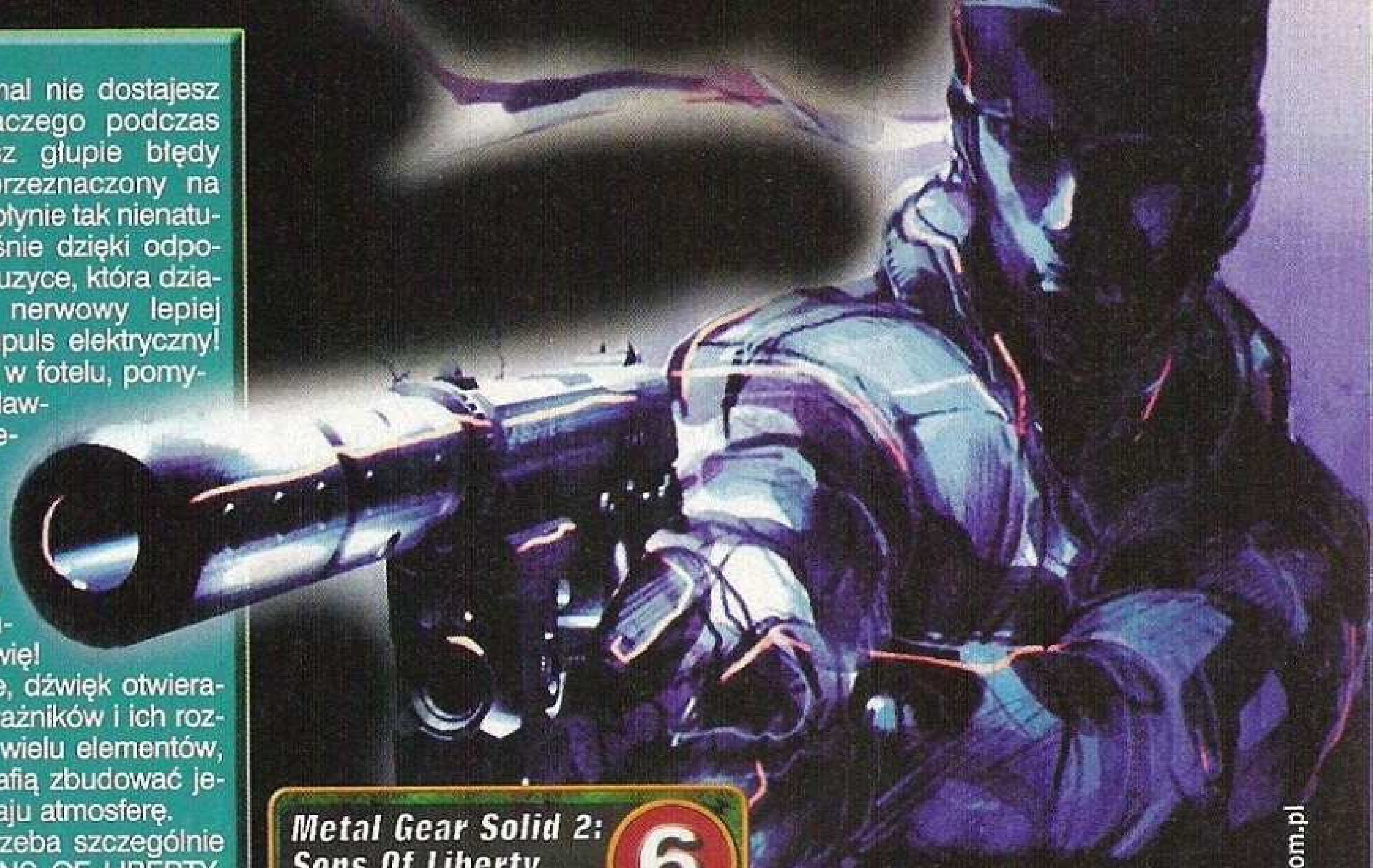

Grafika w drugiej części METAL GEAR SOLID to mistrzostwo świata. Tryb widoku z perspektywy pierwszej osoby jest na to niezbitym dowodem!

niu wroga. Niech za przykład posłuży wielkie kartonowe pudło, pod które możesz się schować i poruszać się w nim! Takich smaczków jest sporo.

Po pojawieniu się w sprzedaży Xboxa rozgorzały dyskusje, które dostępne na rynku konsole „chrupią" podczas wyświetlania grafiki. Tytuły na PS2 stają się coraz piękniejsze, a przecież konsoli, w przeciwieństwie do PC, nie można rozbudować! Teoretycznie płynność grafiki powinna wtedy stopniowo spadać, ale tak się nie dzieje! Gracze na całym świecie obawiali się, jak to będzie w przypadku drugiej części doskonałego METAL GEAR SOLID. Gra miała być testem możliwości PS2 i wszyscy czekali na efekt końcowy! Mam prawdziwą przyjemność zakomunikować, że SONS OF LIBERTY, który to wyposażony został w najładniejszą grafikę, jaką dano mi podziwiać w tego typu grze i najwspanialsze efekty graficzne, nie zawiesza się ani na moment! Szybkie najazdy kamery, biegnący w deszczu żołnierze, efekt rozpryskującej się wody czy też świetnie wyreżyserowane przerywniki filmowe ani na chwilę nie powodują czkawki na ekranie. Po całym dniu nieprzerwanego grania w MGS2 jesteś... dumny ze swojej konsoli!

Niczym byłaby jednak sama grafika bez budującej napięcie muzyki i efektów dźwiękowych. Podobnie jak podczas gry w poprzednią część, nie raz opadnie ci szczęka, a ty sam zastygniesz w bezruchu pod wrażeniem efektów muzycznych idealnie nastrajających twoje nerwy do panującej sytuacji. Dlaczego po dostrzeżeniu cię przez wroga omal nie dostajesz zawału serca? Dlaczego podczas ucieczki popełniasz głupie błędy i dlaczego czas przeznaczony na wykonanie zadania płynie tak nienaturalnie szybko? Właśnie dzięki odpowiednio dobranej muzyce, która działa na twój układ nerwowy lepiej niż modulowany impuls elektryczny! Nie raz, sztywniejąc w fotelu, pomyślisz sobie: „Rany, dawno się tak nie przestraszyłem!" Niech ktoś ci zmierzy puls podczas najbardziej klimatycznych momentów zabawy, a zrozumiesz, o czym mówię! Komunikaty radiowe, dźwięk otwieranych drzwi, kroki strażników i ich rozmowy... to jedne z wielu elementów, które w MGS2 potrafią zbudować jedyną w swoim rodzaju atmosferę.

Fanom serii nie trzeba szczególnie rekomendować SONS OF LIBERTY, bo i tak wszyscy ślinią się już na sam dźwięk słów METAL GEAR SOLID. Jeśli mimo wszystko nigdy w życiu nie słyszałeś o jednej z najpopularniejszych gier konsolowych, to nie trać czasu i leć szybko do sklepu. Nie przejmuj się też ceną, bo gra, jak absolutnie żadna inna, warta jest każdych pieniędzy. Gwarantuję bardzo długie wieczory (i noce) zabawy, przyprawiając je wyśmienitą fabułą i fenomenalnym klimatem powodującym, że nie raz zjeżą ci się włosy na plecach... Uwielbiam to uczucie. A ty?



Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty — **6**

TPP / Konami / Lanser.net

Cena: 259 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: PS2 Memory Card, Dual Shock 2

Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6

\+ Wszystko dopięte na ostatni guzik. Grafika, muzyka, klimat i grywalność

– W ogóle nie ma o czym mówić. Nawet cena, jak na taką grę, jest przystępna!

Wyjątkowo rzadko dane mi jest wystawić tak wysokie noty. Gra jest po prostu idealna i nie można się do niczego przyczepić!

http://www.konami.com/main/games/mgs2



Bardzo ładnie opracowana strona. Europejski site jeszcze nie istnieje, ale to, co można tutaj obejrzeć, wystarcza w zupełności



Kiedy trzeba, Raiden sięga po najcięższe argumenty. Z niektórymi po prostu nie da się dyskutować



Odnalezienie i rozbrojenie bomb to jedno z pierwszych wielkich zadań. Tutaj jedna schowała się pośród pudeł!



Tryb snajperski to jeden z najskuteczniejszych sposobów na te upierdliwe kamery. One są niemal wszędzie!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy; grę do testów udostępnił jej dystrybutor, firma Lanser.net – www.lanser.com.pl



WIZARDRY 8 – WERSJA POLSKA

Z przykrością muszę stwierdzić, że w historii polskiego rynku nie ukazała się jeszcze gra tak beznadziejnie zlokalizowana jak WIZARDRY 8. I nie chodzi tu o fakt, że tłumaczenie jest dość miernej jakości, a nazewnictwo woła czasem o pomstę do nieba. Gorzej, że w grze znajdziesz koszmarne błędy techniczne. Po pierwsze, od razu można zauważyć, że polskie słowa „nie mieszczą" się w wyznaczonym przez angielską wersję miejscu. W praktyce oznacza to, że w dzienniku czy księgach widzisz niedokończone zdania i pourywane słowa, otrzymujesz tylko częściowe komunikaty itp. Pojawiają się zdania zapisane w jakimś koszmarnym slangu polsko-angielskim. Jednak to jeszcze małe piwo w porównaniu z faktem, że wersji PL gry po prostu nie da się ukończyć! Z częścią ważnych osób nie można porozmawiać, nie działają tzw. „słowa kluczowe", nie otrzymuje się niektórych przedmiotów, nie uaktywnia się część opcji. Te same angielskie zwroty są tłumaczone na różne sposoby (podobno zdarzają się słowa przetłumaczone czterokrotnie i za każdym razem inaczej!). Co gorsza, nie można wypełnić niektórych misji. Na przykład w polskiej wersji gracz nie jest w stanie prawidłowo odpowiedzieć na pytania Al-Sedexus (a więc nie zostanie Templariuszem) czy nie zyska dostępu do komputera Umpanich. Gorzej, iż drużyna nie otrzyma również Destinae Dominus od Martena, a więc gracz nie będzie w stanie ukończyć zabawy, gdyż jest to artefakt niezbędny, aby doprowadzić przygodę do końca. Jednak jeżeli zabijesz Martena bez prób porozmawiania z nim, to Destinae Dominus wpadnie w twe ręce, gdyż znajdziesz je w skarbie pozostawionym przy zwłokach. Zdarza się, że postacie „zapętlają" się w swych wypowiedziach i nie można już nic zrobić, jak tylko zakończyć grę, resetując komputer (tak np. jest w Bazie Umpanich w czasie rozmowy z bardem Saxxem). Czasami też postacie niby odpowiadają na pytania grupy, ale tak naprawdę w ramce ukazują się słowa „empty", „missing quote" lub „tekst za długi". Niektóre miejsca w grze są źle oznaczone. Na przykład w Trynton napisy na tabliczkach informacyjnych zostały niewłaściwie zapisane, przez co gracz może skierować się w złym kierunku. Z uwagi na różnice w nazwach, zaklęcia z księgi czarów są źle wstawione i w związku z tym zaklęcie, którego używasz, może się okazać innym niż to, które opisano. Miałem to szczęście, że grę skończyłem w wersji angielskiej i wersję polską tylko testowałem. Ale serdecznie współczuję wszystkim, którzy dali się nabrać i za ciężko zarobione pieniądze kupili ten bubel.

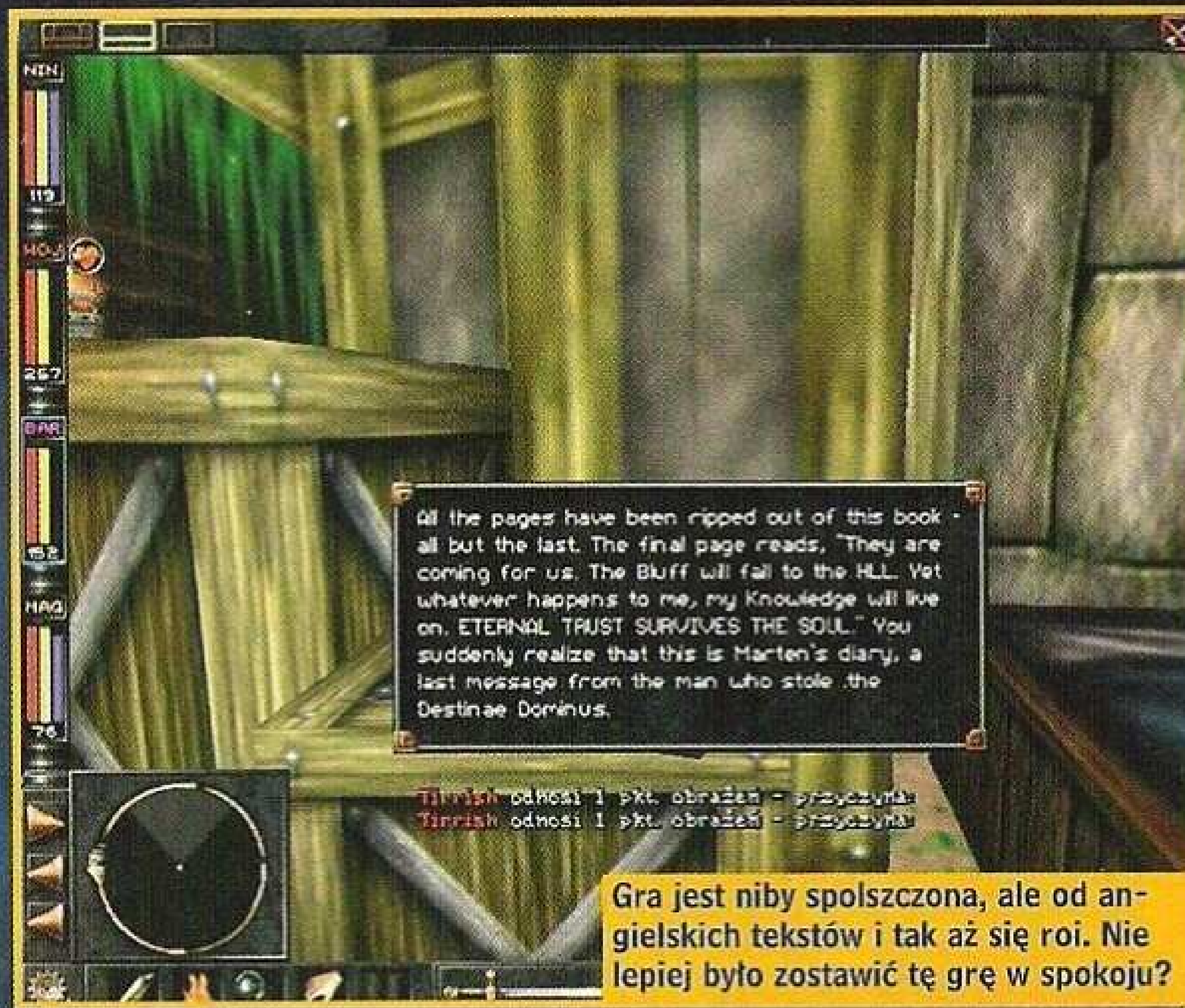
Wydanie takiego kosmicznego barachła (inaczej tej pseudolokalizacji nazwać nie można) jest zwykłym skandalem. Średnio interesuje mnie fakt, że firma CD Projekt zapowiada wypuszczenie polskiej łatki naprawiającej błędy gry. Otóż, drodzy panowie, zanim wydało się tak nieprawdopodobnie rozbudowany erpeg, należało go sumiennie przetestować. Niestety, od zwykłej ludzkiej i handlowej uczciwości silniejszy okazał się pęd do zarobienia kapuchy kosztem graczy. Szkoda, że ta znakomita gra została zaprezentowana polskim graczom w sposób uniemożliwiający zabawę i zniechęcający. I dlatego wszystkich, którzy zaopatrzyli się u piratów w angielską wersję gry, uroczyście rozgrzeszam! Mieliście rację, króliczki! Zaoszczędziliście sobie nerwów i mieliście kawał dobrej zabawy, w odróżnieniu od tych, którzy kupili oryginał i za swoją uczciwość zostali ciężko pokarani.

No i wiadomość z ostatniej chwili: CD Projekt wydał łatkę do WIZARDRY 8. Tyle, że jak ją zainstalujesz, to nie będą działać twoje poprzednie save'y, czyli kilkadziesiąt godzin zabawy poooszło z dymem. Po prostu brak słów...

Drobne błędy językowe i literówki to jeszcze nic. Gorzej, że polska wersja nie pozwala na ukończenie gry

Jak widać, od niektórych osób dowiesz się tylko, że tekst jest za długi. I tak dobrze, że polskie dialogi nie zawsze zawieszają komputer

Lokalizacja WIZARDRY 8 to przykład niekompetencji i niechlujstwa w skali dawno nie oglądanej na polskim rynku



Gra jest niby spolszczona, ale od angielskich tekstów i tak aż się roi. Nie lepiej było zostawić tę grę w spokoju?

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Dyski twarde

Dawno, dawno temu tylko nieliczne komputery miały dysk twardy, a szczęśliwcy mogli poszczycić się... 40 MB miejsca na twardzielu! Na szczęście to już historia

Pewnie nie pamiętasz czasów, kiedy domowe pecety wyposażone były tylko w dwie stacje dyskietek. Po co? Otóż jeden czytnik służył do włożenia dyskietki z systemem operacyjnym, do drugiego zaś wsuwało się dyskietkę z programem, na przykład z niesamowitą grą PRINCE OF PERSIA. Takie to były czasy. Teraz, na szczęście, twardziele nie są już taką osobliwością i montuje się je we wszystkich komputerach. Jednak nadal nie jest obojętne, jaki dysk włożysz do obudowy. Mimo że wszystkie wyglądają podobnie, to różnice między nimi są nieraz bardzo znaczne. W tym artykule postaramy się przybliżyć ci większość zagadnień związanych z tymi niezbędnymi urządzeniami. Nauczymy cię rozszyfrowywać wszystkie oznaczenia umieszczane przez producentów na dyskach oraz wskażemy ci kilka produktów, na które warto zwrócić szczególną uwagę. No to zaczynamy.

Co w dyskach piszczy?

Dysk twardy wygląda bardzo niepozornie. Mała, szczelnie zamknięta skrzyneczka z jakimiś dziwnymi częściami na spodzie. Jednak niech ta prostota cię nie zmyli. Tak naprawdę w środku twojego twardziela podczas zapisywania i kasowania danych odbywają się bardzo skomplikowane procesy, których nawet Clickers tak do końca nie rozumie. W każdym razie powinieneś wiedzieć, że dyski mają dwudzielną budowę. Najważniejszą część stanowi prostokątna, hermetycznie zamknięta skrzyneczka, w której znajdują się wirujące okrągłe talerze (może ich być od jednego do kilkunastu). To właśnie na tych talerzach przechowywane są twoje dane. Te dziwne części na spodzie to tak zwana „elektronika" twardziela. Rozdzielenie tych elementów może być bardzo przydatne w niektórych podbramkowych sytuacjach. Na przykład, jeśli któregoś dnia dysk odmówi posłuszeństwa, to być może uda się odratować zgromadzone na nim dane poprzez wymianę elektroniki. Poza talerzami i elektroniką, bardzo ważna w dysku jest również głowica, która odpowiada za zapisywanie i odczytywanie danych.

To, co najważniejsze

Producenci dysków oznaczają je w taki sposób, żeby klient przypadkiem nie mógł się zorientować, co i jak. Na pierwszym miejscu podają tylko wielkimi cyframi pojemność, która w dzisiejszych czasach wcale nie odgrywa najważniejszej roli. Pamiętaj, że podczas kupowania nowego dysku powinieneś zwrócić uwagę również na następujące parametry:

– **szybkość obrotowa** – parametrem tym opisuje się, ile obrotów w ciągu minuty wykonują talerze umieszczone w dysku (RPM – Rotations Per Minute). Parametr ten ma ogromny wpływ na szybkość i komfort pracy dysku. Talerze najczęściej spotykanych obecnie dysków wirują z prędkością 5400 RPM. Jednak niewiele droższe, a dużo wydajniejsze, są dyski pracujące z prędkością 7200 RPM. To jednak nie jest szczyt możliwości. Najszybsze dyski, które wykorzystuje się w serwerach i innych dużych komputerach, osiągają nawet 15000 RPM. Prędkość obrotowa ma jednak wpływ na hałas emitowany przez dyski. A trzeba przyznać, że niektóre twardziele potrafią całkiem solidnie szumieć.

Barracuda IV

CLICK! POLECA

Seagate

Dyski Seagate'a z serii Barracuda IV to bardzo dobre urządzenia, które charakteryzują się doskonałymi osiągami przy niewygórowanej cenie. Jednak największą zaletę tych produktów stanowi to, że prawie ich nie słychać. Są to jedne z najcichszych dysków twardych, jakie istnieją na rynku. Swoją bezgłośną pracę zawdzięczają specjalnym olejowym łożyskom. Dysk ten przeznaczony jest dla osób trochę bardziej wymagających, które nie zadowolą się najtańszym urządzeniem. Średni czas dostępu na poziomie około 9 ms wystarczy do szybkiego odnajdywania potrzebnych informacji, a prędkość 7200 zapewni bardzo komfortową pracę. Na uwagę zasługuje również zastosowanie do bufora szybkiej pamięci DDR, która dodatkowo usprawni pracę całego dysku.

ST340016A Barracuda ATA IV:
40 GB, 8,9 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

Cena około 440 złotych

Diamond Max

Maxtor



Dysk Maxtora to kolejna propozycja z najniższej półki cenowej. Mimo niskiej ceny, dysk ten dzielnie dotrzymuje kroku nawet droższym urządzeniom. Całkiem przyzwoity czas dostępu i niezły transfer sprawiają, że dysk Maxtora dobrze daje sobie radę nawet podczas bardzo zaawansowanych prac. Ten twardziel jest na tyle uniwersalny, że mniej wymagający użytkownicy będą z niego zadowoleni. Nieco mniej satysfakcji odczują ci, którzy wybiorą ten produkt na urządzenie pomocnicze. Podsumowując, Maxtor Diamond Max 40 GB to dobre i przede wszystkim tanie urządzenie.

Cena około 380 złotych

Maxtor Diamond Max 40:
40 GB, 9,6-12 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

WD400AB

Western Digital



Firma Western Digital od lat znana jest z produkcji urządzeń dla mniej wymagających użytkowników. Nie znaczy to wcale, że w ofercie Western Digital nie można znaleźć również profesjonalnych rozwiązań. Dysk 400AB to propozycja dla oszczędnych. Twardziel ten nie jest superwydajny, nie jest również demonem szybkości. Jednak z powodzeniem sprawdzi się w większości codziennych zadań. Nie będziesz miał z nim kłopotów podczas pracy w aplikacjach biurowych oraz podczas grania w większość gier. Dysk wyposażono we wszystko, czego potrzebuje nowoczesne urządzenie tego typu, a 40 GB pojemności wystarczy na długi czas. Na szczególną uwagę zasługuje niezbyt wygórowana cena.

Cena około 370 złotych

Western Digital Caviar 5400 (400AB):
40 GB, 9 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

OK, ale co mam wybrać?

Skoro zaznajomiłeś się już z podstawowymi zagadnieniami technicznymi i wiesz, na co zwrócić uwagę podczas wyboru dobrego dysku, pora na zakupy. Jak zwykle przygotowaliśmy dla ciebie specjalne zestawienie, które z pewnością pomoże ci znaleźć twój ideał.

DLA OSZCZĘDNYCH
- Jeśli zależy ci przede wszystkim na cenie, to poszukaj urządzenia o pojemności około 20-30 GB i prędkości 5400 RPM oraz 2 MB buforze.
- Zwróć uwagę na następujące firmy: Samsung, Seagate, Western Digital
- Przygotuj się na wydatek około 350-400 zł

STANDARD
- Standardem dla dzisiejszych komputerów są dyski 40 GB, coraz częściej o prędkości 7200 RPM oraz 2-4 MB buforze. Taki napęd będzie dobrze sprawdzał się w większości zastosowań.
- Zwróć uwagę na następujące firmy: Western Digital, Seagate, Maxtor, Fujitsu
- Twój dysk będzie kosztował cię około 400-650 zł

BEZ KOMPROMISÓW
- Jeśli cena nie stanowi dla ciebie przeszkody, to możesz sięgnąć po jakiś produkt z wyższej półki o pojemności nie mniejszej niż 60-80 GB i prędkości 7200, a nawet 10 000 RPM. Bufor im większy, tym lepszy, ale nie mniejszy niż 4 MB.
- Pod uwagę weź produkty IBM, Quantum i Maxtor
- Przygotuj się na wydatek około 700-2000 zł

Czy wiesz?

- Dyski twarde można spotkać nie tylko w komputerach. Coraz częściej wykorzystuje się je w innych urządzeniach, które gromadzą i przetwarzają dane, na przykład odtwarzaczach mp3, konsolach do gier, a nawet magnetowidach i sprzęcie audio.
- Innymi, często spotykanymi nazwami dla dysków twardych są: dysk sztywny, dysk stały, HD (Hard Disk), HDD (Hard Disk Drive)

Jeśli zależy ci na cichym komputerze, to wybierz dysk o mniejszej prędkości obrotowej.

– **pamięć cache** (bufor danych) – czyli taka podręczna pamięć, która odpowiedzialna jest za przechowywanie tymczasowych danych. Im więcej cache'u, tym lepiej (podobnie jak w życiu zresztą, od nadmiaru cashu głowa nie boli). Wielkość cache'u w dzisiejszych dyskach oscyluje wokół wielkości od 1 do 9 MB, a nawet więcej. Cache dysku zbudowany jest z szybkiej pamięci RAM, która przechowuje odczytane z dysku dane. Dzięki wbudowanemu buforowi, dane szybciej przechodzą z dysku do komputera.

– **szybkość przesyłania danych** (transfer wewnętrzny i zewnętrzny, Internal Transfer Rate, External Transfer Rate) – ten parametr jest bardzo ważny. Producenci zazwyczaj podają wielkość transferu zewnętrznego, który określany jest przepustowością szyny. W praktyce jednak niewiele dysków potrafi osiągnąć prędkość deklarowaną przez producenta. Transfer wewnętrzny określa, z jaką prędkością dane przesyłane są z jednego miejsca na dysku do innego.

– **czas dostępu (Access time)** – czyli to, jak szybko twój dysk potrafi odnaleźć jakieś umieszczone na nim dane oraz jak szybko potrafi zapisywać nowe. Czas dostępu w nowych dyskach waha się w przedziale od 15 do nawet 3 milisekund (ms.). Producenci podają zazwyczaj średni czas dostępu (Average Access Time). Im tych milisekund jest mniej, tym lepiej. Prawdziwą wielkość tego parametru łatwo ustalić za pomocą specjalnego programu do testowania wydajności dysków.

Najlepszym programem tego typu jest bez wątpienia HDTach, który oprócz czasu dostępu potrafi również zmierzyć szybkość transferu i jeszcze kilka innych parametrów.

Program można ściągnąć ze strony **http://www.tcdlabs.com** (plik około 1 MB). Instalacja jest niezwykle prosta: sprawdza się właściwie do uruchomienia instalatora i odczekania kilku sekund. Interfejs programu jest prosty i nawet bardzo początkujący użytkownik da sobie z nim radę. Wystarczy nacisnąć przycisk „Run Test" i podziwiać, jak radzi sobie twój twardziel. Wyniki prezentowane są w postaci krzywej, która obrazuje, jak zachowywał się twój dysk podczas całego testu. Wyniki podawane przez program są bardzo dokładne i wiarygodne. Przed zakupem dysku warto poszukać w Internecie wyników, jakie poszczególne dyski uzyskują w HDTachu lub najlepiej, w miarę możliwości, samemu przeprowadzić testy.



Interfejs

Interfejs dysku to technologia, za pomocą której dysk połączony jest z płytą główną i co za tym idzie, komunikuje się z innymi urządzeniami komputerowymi. Interfejsów dyskowych jest sporo. My zajmiemy się tylko tym najczęściej spotykanym w domowych pecetach, czyli interfejsem ATA (ang. Advanced Technology Attachment). Największy problem z tym interfejsem jest taki, że ma on całkiem sporo zamiennych nazw i wersji. Jest to trochę skomplikowane, ale przy odrobinie wysiłku można się połapać. Otóż, tak naprawdę ATA nazywała się kiedyś IDE (Integrated Drive Electronics) i dopiero w 1990 roku specjalna komisja zatwierdziła oficjalną nazwę ATA. Ze względu na rozstrzygnięcia komisji, ta nazwa uważana jest za lepszą. Jak łatwo się domyślić, wraz z pojawieniem się nowej nazwy stara wcale nie znikła. Jedni oznaczali sobie interfejs jako ATA, a inni IDE. Sprawa jeszcze bardziej się skomplikowała, kiedy standard zaczął się rozwijać i wraz z nim zmieniały się również nazwy. I tak, ATA zmieniła się w Ultra ATA, natomiast IDE w EIDE (rozszerzona wersja IDE). Jakby tego było mało, Ultra ATA zyskała sobie jeszcze nieformalną nazwę UDMA, a najnowsza wersja nazywana



Tajemnicze oznaczenia

W świecie komputerów te same rzeczy potrafią często różnie się nazywać. Także producenci dysków stosują różnorodne oznaczenia. Oto część z nich:

STANDARD	INNA NAZWA	TRANSFER	RODZAJ TAŚMY
ATA	ATA-1, ATA-2, ATA-3	do 16,6 MB/s	40. żyłowa
ATA 33	ATA-4	do 33 MB/s	40. żyłowa
ATA 66	ATA-5, Ultra ATA 66, UDMA 66	do 66 MB/s	80. żyłowa
ATA 100	ATA-5, Ultra ATA 100, UDMA 100	do 100 MB/s	80. żyłowa
ATA 133	ATA-6, Big Drive	do 133 MB/s	80. żyłowa

jest szumnie Big Drive. Nazw sporo, ale odnoszą się one cały czas do tej samej technologii. Nikt by się tym nie przejmował, gdyby nie fakt, że dwa dyski o podobnie brzmiącej nazwie interfejsu mogą pracować z różną szybkością.

Tasiemki i sterowniki

Jeśli kupisz już swój wymarzony dysk, należy zamontować go w komputerze. Nie jest to czynność trudna, niemniej wymaga odrobinkę uwagi i przestrzegania kilku podstawowych zasad. Po pierwsze, musisz dowiedzieć się, jaki interfejs ma twój dysk i w zależności od tego dobrać odpowiednią taśmę (patrz tabelka). Jeśli używasz taśmy 80. żyłowej (ATA 66/100/133), to istotny jest również kolor wtyczek, jakimi łączysz dysk z płytą główną. Niebieska powinna znaleźć się w gnieździe zamontowanym na płycie głównej. Wtyczka czarna powinna być podłączona do dysku głównego (MASTER), a wtyczka szara do dysku podrzędnego (SLAVE). Jeśli nie masz drugiego dysku, to wtyczka szara nie jest nigdzie podłączona.

Uwaga! Sam dysk ATA 66/100/133 to nie wszystko. Odpowiedni kontroler powinien znajdować się również na płycie głównej. Jeśli masz starszą płytę główną (bez kontrolerów ATA 66/100/133), to nie będziesz mógł w pełni wykorzystać możliwości dysku. Żeby przekonać się, jakie dyski możesz podłączyć do swojej płyty głównej, koniecznie zajrzyj do instrukcji obsługi.

Po dobraniu odpowiedniej taśmy musisz jeszcze ustawić zworki na dysku. Zworki to takie malutkie plastikowe prostokąciki nakładane na bolce, znajdujące się z tyłu dysku.

Na każdym dysku znajduje się schemat, jak powkładać zworki, żeby dysk rozpoznawany był jako MASTER (dysk główny) lub SLAVE (dysk podrzędny). Jest to bardzo ważne, ponieważ dysk, na którym zainstalowany został system, zawsze musi być ustawiony jako MASTER. W przypadku nowych dysków ATA 66/100/133, po prawidłowym włożeniu ich do komputera, należy jeszcze zainstalować odpowiednie sterowniki, które powinny znajdować się na płycie CD dołączonej do płyty głównej. Jeśli nie masz sterowników, to koniecznie ściągnij je z Internetu ze strony producenta płyty głównej.

Dbaj o dysk!

Dyski twarde to bardzo czułe i delikatne urządzenia. Zwłaszcza ich spód (elektronika) jest bardzo wrażliwy na wszelakie uszkodzenia. Pamiętaj, że dysk należy wkładać i wyjmować bardzo ostrożnie. Dysk, mimo że zazwyczaj wygląda solidnie, nie jest odporny na wstrząsy. Jedno nieopatrzne upuszczenie go może zakończyć się, co tu dużo gadać... tragicznie.

Pod żadnym pozorem nie można zbliżać do niego namagnesowanych części. Pamiętaj, że magnesy znajdują się w głośnikach. Jeśli masz duże kolumny, to nie zostawiaj na dłużej swojego dysku w ich pobliżu. Również monitory są potencjalnym zagrożeniem dla twoich danych. Jeśli planujesz przenoszenie swojego dysku z jednego komputera do drugiego, to koniecznie kup sobie specjalną kieszeń, w której twój dysk będzie sobie bezpiecznie mieszkał. Koszt takiej kieszeni nie jest wysoki i waha się w okolicach 50 zł.

Bardzo ważną czynnością, która pomoże utrzymać twój dysk w dobrej kondycji, jest okresowa defragmentacja (co najmniej raz w miesiącu). Jeśli nie będziesz defragmentował regularnie dysku, to bardzo szybko przekonasz się, że programy będą uruchamiać się coraz dłużej, a dysk zacznie wydawać z siebie niepokojące zgrzyty. Defragmentator znajdziesz we wszystkich wersjach systemu Windows. Uwaga! Defragmentacja dużych dysków może potrwać nawet kilkanaście godzin, więc musisz być cierpliwy.



Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Seagate Technologies, Quantum, Western Digital, Maxtor

WD400BB

Western Digital

CLICK! POLECA



Kolejny dysk ze stajni Western Digital to już zupełnie inna klasa produktów. Dysk 400BB, podobnie jak Seagate Barracuda IV, wyposażony jest w talerze wirujące z prędkością 7200 RPM, co znacznie poprawia wydajność całego urządzenia. Większa prędkość obrotowa da znać o sobie szczególnie podczas pracy z bardziej wymagającymi aplikacjami, na przykład podczas obróbki wideo. 400BB, w porównaniu z 400AB i 400 EB, charakteryzuje się również nieco szybszym czasem dostępu, co również może wpłynąć na komfort pracy. Dysk ten zadowoli z pewnością większość wymagających użytkowników. 400BB sprawdzi się znakomicie zarówno jako dysk główny, jak i podrzędny. Wadą tego dysku jest hałas, jaki emituje podczas pracy.

Cena około **440 złotych**

Western Digital Caviar 7200 (400BB):
40 GB, 8,9 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

WD400EB

Western Digital



Model 400EB to najsłabsze urządzenie 40. gigabajtowe produkowane przez Western Digital. Niemniej jest to dość interesujące urządzenie, głównie ze względu na cenę. Jeśli chcesz zbudować sobie tani zestaw komputerowy lub dokupić drugi dysk, który umieścisz w kieszeni i często będziesz go przenosił, to ten dysk znakomicie spełni twoje oczekiwania. Podobnie jak inne produkty Western Digital, dysk ten nie należy do najcichszych. Jednak ta drobna niedogodność nie powinna cię zniechęcić. Jeśli szukasz dysku, który będzie głównym urządzeniem na stałe zamontowanym w komputerze, to może warto sięgnąć po inne modele (chociażby 400BB) lub innego producenta, który oferuje wydajniejsze dyski.

Cena około **370 złotych**

Western Digital Caviar 7200 (400BB):
40 GB, 12 ms, 5400 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

FireBall AS+

Quantum

CLICK! POLECA



Dyski Quantum charakteryzują się dobrym stosunkiem jakości do ceny. Nie inaczej jest w przypadku AS+. Za cenę niewiele ponad 450 zł otrzymujesz urządzenie bardzo wydajne i ciche. Testy pokazują, że pod względem czasu dostępu dyski Quantum są bezkonkurencyjne w swoim przedziale cenowym i dotrzymują kroku droższym modelom IBM. Quantum FireBall AS+ to bardzo dobry wybór. Dyski te znakomicie sprawdzają się w większości aplikacji działających w Windows, a szczególnie w programach korzystających z baz danych. Dzięki krótkiemu czasowi dostępu dysk ten potrafi szybko znaleźć dane. Quantum jest również bardzo cichy.

Cena około **460 złotych**

Quantum FireBall AS+:
40 GB, 8,5 ms, 7200 obr/min, Ultra ATA 100, bufor 2 MB)

14 marca odbyła się europejska premiera konsoli do gier firmowanej przez Microsoft. Dzień później Xbox trafił w nasze ręce...

Mimo że nasi zachodni sąsiedzi mogą już cieszyć się nową konsolą, u nas nadal nie można jej oficjalnie kupić. Co gorsza, wiele wskazuje na to, że polska premiera nie odbędzie się w tym roku! Z tym większym zainteresowaniem przyjrzeliśmy się więc najnowszemu dziecku Microsoftu – a oto i nasze jeszcze gorące spostrzeżenia...

Xbox

Big Kloc!

Pierwszy szok przeżyliśmy po otwarciu opakowania – Xbox okazał się nie tylko znacznie większy i cięższy, ale też i brzydszy, niż można było przypuszczać. Na pewno całość nie ma nic wspólnego z eleganckim, srebrnozielonym urządzeniem w kształcie litery X, pokazywanym dawno, dawno temu przez Microsoft... Szczerze mówiąc, bardziej nam to przypomina (również ciężarem) zwykłego PC w czarnej obudowie...

Z przodu obudowy umieszczono wyłącznik zasilania, przycisk wysuwający tackę napędu DVD oraz cztery gniazda do podłączenia padów. A propos padów: oglądając je dokładniej, ze zdumieniem zauważyliśmy, że na końcu każdego kabla znajduje się coś na kształt przejściówki z dodatkowym, kilkunastocentymetrowym przewodem. Według znawców tematu taki bajer ma zapobiegać zrzuceniu konsoli na ziemię, gdy przez przypadek zawadzi się o kabel – po prostu nastąpi rozłączenie kabli i już. Cóż, naszym skromnym zdaniem to samo można było osiągnąć, stosując odpowiednie gniazda padów, a tak wygląda to jakby... ktoś pomylił wtyki podczas montażu i próbował ratować sytuację...

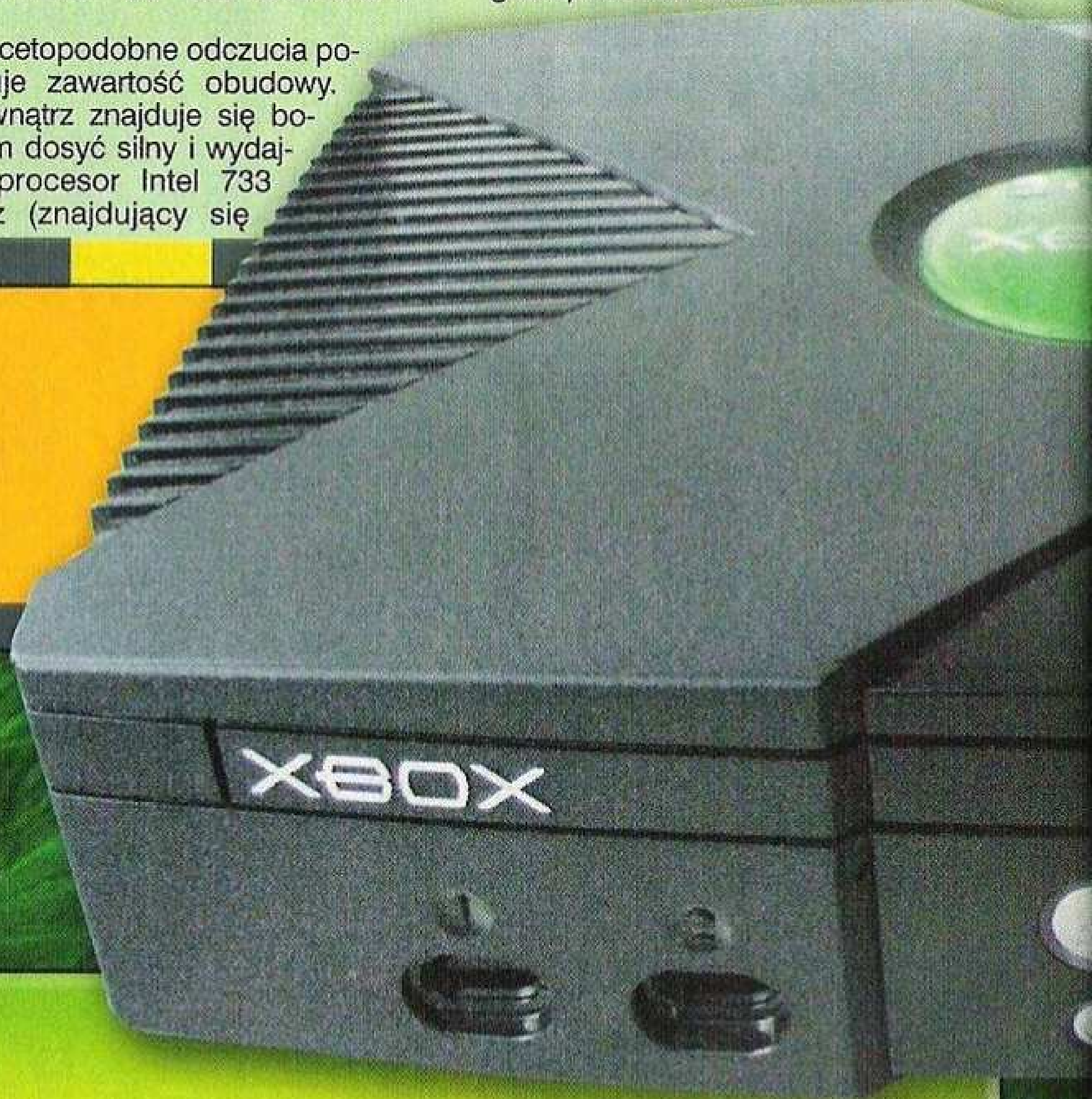
Oglądając obudowę, z tyłu znajdziesz gniazdo zasilania (Xbox posiada zasilacz wewnętrzny, co jeszcze bardziej upodabnia go do PC – także w kwesti odgłosow wydawanych przez wentylator) oraz złącze do podłączenia telewizora. Twórcy konsoli nie zapomnieli także o gniazdku sieciowym.

A co w środku?

Pecetopodobne odczucia potęguje zawartość obudowy. Wewnątrz znajduje się bowiem dosyć silny i wydajny procesor Intel 733 MHz (znajdujący się pod względem szybkości pomiędzy Celeronem i Pentium III). Za grafikę odpowiada zaś specjalnie przygotowany przez nVidię chip, pracujący z prędkością zegara 233 MHz i potrafiący wyświetlać grafikę w rozdzielczości do 1920 x 1080 punktów!

Konsola posiada 64 MB pamięci RAM oraz – nowość w świecie konsol – dysk twardy o pojemności 8 GB.

Patrząc na te parametry, od razu widać, że Xbox to naprawdę potężna konsola, mogąca dostarczać doskonałej rozrywki przez długi czas. Również za jakiś czas, gdyby Microsoft chciał stworzyć nową wersję Xboxa, łatwo będzie np. zachować zgodność z poprzednikiem (a co za tym idzie, kompatybilność ze starszymi grami). Jednak Xbox nie ma szans na



Oddworld: Munch's Oddysee





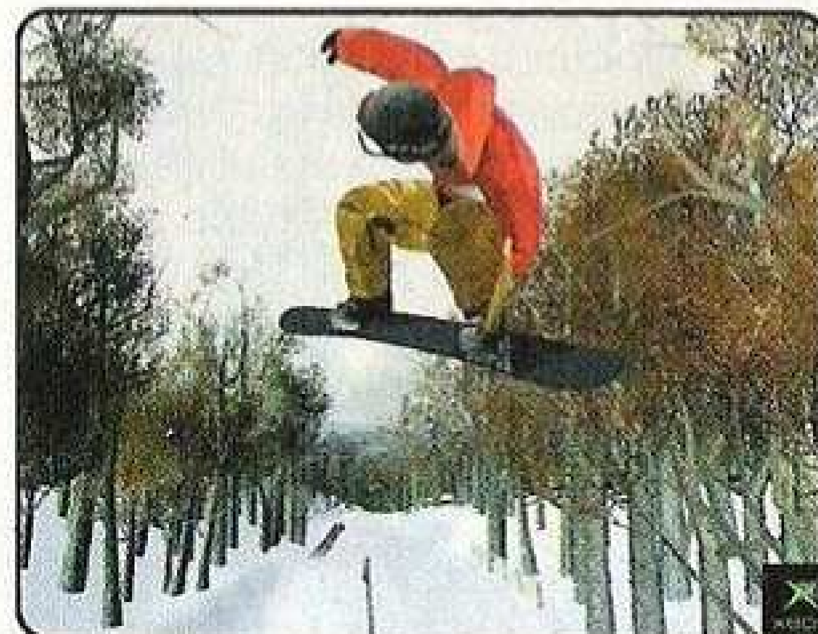
Przygody gamoniowatego, ale niesamowicie sympatycznego Abe'a są znane chyba wszystkim graczom. Tym razem Microsoft postanowił jednak uraczyć nas czymś extra i przeniósł akcję gry do świata 3D. I to było posunięciem wręcz doskonałym – pełen trójwymiar, doskonała grafika i perfekcyjna kompilacja elementów zręcznościowych oraz logicznych sprawiły, że nawet osoby sceptycznie podchodzące do gier z tego gatunku usiądą jak zaczarowane przed konsolą. Zabawa będzie tym większa, że teraz można pokierować poczynaniami Abe'a oraz Munch'a.

Knockout Kings 2002



Jeszcze przed premierą swojej konsoli Microsoft zapewniał, że na Xboxa nie zabraknie gier, a o ich wysoki poziom zadbają najlepsi producenci. I rzeczywiście tak się stało – na potrzeby nowej konsoli np. całkowicie przerobiono silnik graficznych znanego hitu KNOCKOUT KINGS. W wersji dla Xboxa obijanie twarzy przeciwnikom stało się jeszcze bardziej ekscytujące i widowiskowe niż przedtem. Warto to zobaczyć samemu!

Amped: FreeStyle Snowboarding





Drugą z gier, która trafiła w nasze roztrzęsione w emocji łapki, była AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING. Ten tytuł przede wszystkim zaskakuje niesamowicie dopracowaną grafiką. Doskonałe alpejskie (i nie tylko) krajobrazy, postacie dopracowane niemalże w każdym szczególe – po prostu super! Do tego dochodzi niezwykła dynamika rozgrywki i śnieg pryskający spod dechy na wszystkie strony. Miłośnicy snowboardu wiedzą, o czym mówię... Dodatkowo uroku grze dodają zmieniające się pory dnia oraz pogoda. Dźwięk także nie pozostawia wiele do życzenia. Wszelkie odgłosy brzmią realistycznie, muzyka także jest bez zarzutu, a oprócz kilku punkowych kawałków można tutaj usłyszeć niemalże wszystko – od hiphopu, do reggae. Można podłożyć też swoją własną ścieżkę dźwiękową. Do wyboru masz kilkanaście różnych konkurencji (zwykłą jazdę i setki akrobatycznych, powietrznych kombinacji). Czego chcieć więcej?



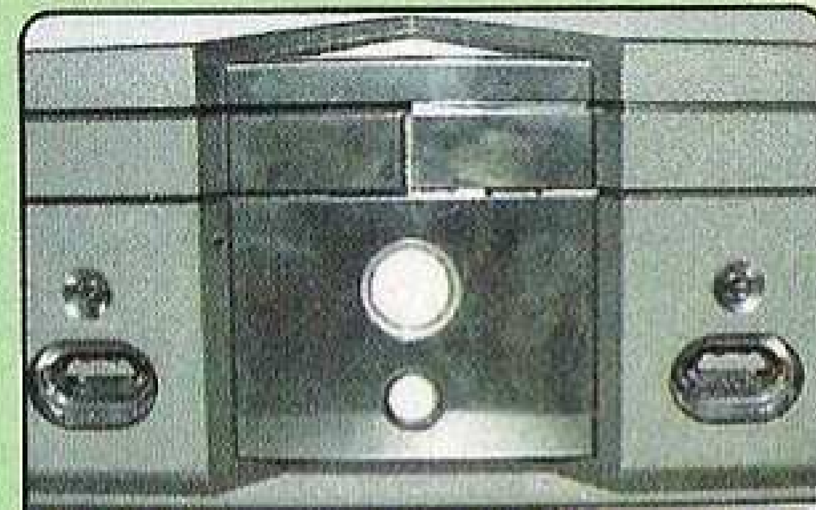
Złącze sieciowe: na razie można tu podłączyć „tylko" drugą konsolę

pojedynek z PC. Zwłaszcza, że już teraz w sprzedaży pojawiają się silniejsze procesory (np. Pentium 4 2.4 GHz), a kolejne wersje układów graficznych GeForce oferują coraz lepszą grafikę. Na pewno więc nie ma co liczyć, że kupując Xboxa, dostanie się coś więcej, niż tylko konsolę. Wydajną, szybką i nowoczesną, ale... zawsze konsolę! Co gorsze, zabawka ta kosztowała będzie tyle, co przeciętny komputer – jeśli oczywiście trafi do oficjalnej sprzedaży, a nie wiadomo, kiedy to nastąpi.

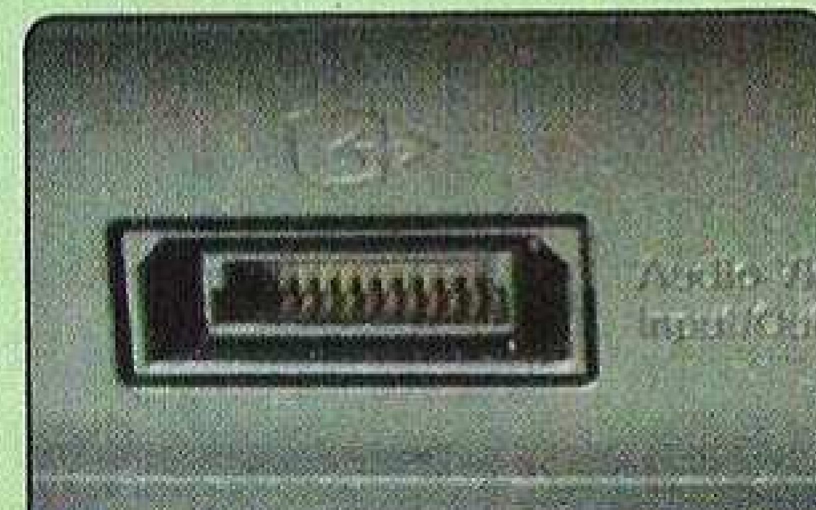
Dodatki i Sieć

Sama konsola to, jak wiadomo, tylko część całego systemu gier Microsoftu. Firma Billa Gatesa przygotowała całe mnóstwo przydatnych akcesoriów. I tak za jedyne 15 dolarów można kupić **Xbox System Link Cable** – specjalny przewód sieciowy do połączenia dwóch konsol i gry multiplayer. Za 30 dolarów kupisz **Xbox DVD Movie Playback Kit**, składający się z odbiornika podczerwieni oraz pilota sterującego odtwarzaniem filmów. Jeśli chcesz zabrać ze sobą do kumpla zapisane save'y z gier, przyda ci się **karta pamięci** – za „jedyne" 25 lub 30 dolarów. Wydatki czekają też wszystkich chcących podłączyć Xboxa do domowego sprzętu audio-wideo. Co prawda w zestawie jest odpowiedni kabel, ale... przecież można (czasem trzeba) dokupić coś extra, np. **Xbox Advanced AV Pack** ze złączem optycznym Dolby Digital (20 dolarów) czy **Xbox High Definition AV Pack**, zawierający złącza do cyfrowych telewizorów 16:9.

W niedługim czasie posiadacze Xboxa mają też zyskać dostęp do Sieci oraz gier on-line, obecnie w USA trwają prace nad uruchomieniem systemu. Jak będzie w Europie, a tym bardziej w Polsce – nie wiadomo. Na pewno na te wszystkie luksusy trzeba będzie poczekać, zwłaszcza że konsola korzysta tylko z połączeń DSL oraz modemów kablowych...



Co za niepozorny wygląd: dwa guziczki i porty kontrolerów...



Port audio-video pozwala podłączyć zwykły TV, jak i super ekran plazmowy

eXtra

Halo

Ostatnią z gier, które widzieliśmy, była strzelanina science-fiction – HALO. Wizualnie gra prezentuje się bardzo dobrze, choć nie rzuca na kolana. Owszem, jest to najładniejsza strzelanina, w jaką było dane nam grać na konsoli, ale jednocześnie znacznie lepsze rzeczy widzieliśmy na PC (choć być może nie powinno się tego tak porównywać). Najładniej prezentowały się oczywiście efekty specjalne: laserowe pociski, eksplozje granatów – no cóż, nVidia potrafi. Powaliła nas natomiast rewelacyjna muzyka, doskonale dopasowana do akcji rozgrywającej się na ekranie. W połączeniu z efektami dźwiękowymi i komunikatami nadawanymi przez radio sprawiła, że czuliśmy się jak podczas prawdziwej bitwy z najeźdźcami z Kosmosu! HALO należy do gier, w których akcję obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby. Granie padem było miejscami nieco uciążliwe, ale można się przyzwyczaić. Sama rozgrywka pozostawiła niezatarte wrażenia...





Pady, joysticki i nie tylko

Opisując Xboxa, nie można zapominać o tak ważnej rzeczy, jak pad. Jego wygląd może sprawiać wrażenie, że jest to toporny i mało wygodny gadżet, jednak w praktyce okazuje się, że pozory mylą. Pad nie jest zbyt ciężki i doskonale leży w dłoniach. U góry, po lewej stronie, umieszczono standardowy krzyżak z przyciskami kierunkowymi oraz analogowy minijoystick. Po prawej stronie znajduje się drugi mini-joystick oraz sześć kolorowych przycisków funkcyjnych, czułych na siłę nacisku. Ich zastosowanie oczywiście zależy od gry. Centralne miejsce zajmuje natomiast... duże i mało finezyjne logo Xboxa. Pod nim zaś zamontowano dwa małe guziki Start oraz Stop. Z tyłu pada umieszczono dodatkowe przyciski w kształcie spustów – w strzelaninach można nimi obsługiwać broń, a w wyścigówkach dodawać gazu i hamować. Nad nimi znajdują się jeszcze dwa gniazda do obsługi kart pamięci. Tyle standardowe wyposażenie – dla bardziej wymagających Microsoft przygotowuje nową, mniejszą wersję pada – Xbox Controller S. Można go będzie kupić już w maju tego roku. Natomiast już teraz dostępne są wszelkiej maści pady i kierownice niezależnych firm – ich ceny kształtują się w granicach 30-60 dolarów. Tradycjonaliści mogą nawet kupić prawdziwy joystick (40 dolarów), a maniacy deskorolki – specjalny manipulator FreeStyler Board, wyglądający jak super cyberdecha. Ta przyjemność to jednak prawie 80 dolarów! Cóż, dobra zabawa kosztuje...





Tekst: Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Marek Janowski

INTERNET bez kabla

W dzisiejszych czasach dostęp do Sieci stał się czymś niezbędnym. Nic więc dziwnego, że coraz więcej osób pragnie mieć łącze stałe. Niestety, w Polsce dzięki monopolowi TP S.A. Internet ciągle jest towarem luksusowym...

W cywilizowanych krajach, gdy chcesz połączyć się z Siecią, możesz wybrać linię telefoniczną, ISDN, DSL, szerokopasmowe łącze sieci tv kablowej, tradycyjne łącza stałe czy w końcu technologię radiową w kilku odmianach. W Polsce wszystkie te metody są znane, tyle że... znacznie mniej dostępne i o wiele droższe. W tym numerze CLICKA! postanowiliśmy przyjrzeć się dostępowi radiowemu, oferowanemu przez coraz więcej firm.

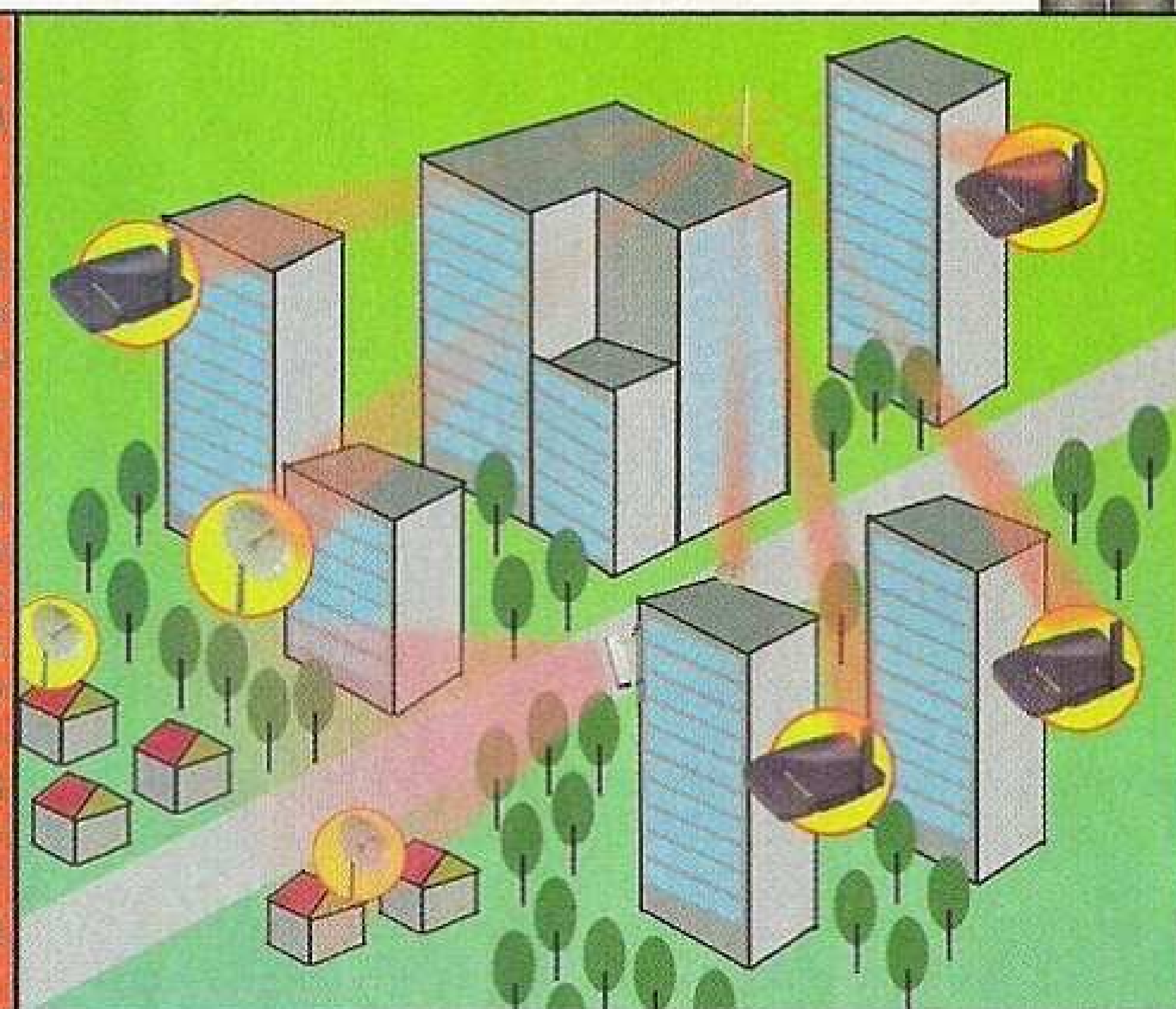
Dlaczego radio?

Pomysł wykorzystania transmisji radiowej do przesyłania danych nie jest niczym nowym – od lat działa telefonia komórkowa GSM i DCS, w praktyce korzystająca z tego pomysłu. Oczywistą zaletę takiego rozwiązania stanowi ograniczenie kosztów wynikających z konieczności kładzenia kabli – szybciej i łatwiej wybudować nadajnik obejmujący swoim zasięgiem kilka tysięcy osób, niż podłączać przewodami każdego chętnego! Fakt ten zauważyli nie tylko operatorzy telefoniczni, ale i firmy internetowe. Jednak w przypadku dostępu do Sieci trzeba zapewnić dużo większą szybkość transmisji danych (i to w obie strony) oraz zagwarantować dobre działanie instalacji bez względu na warunki atmosferyczne. Całe szczęście i ten problem dało się rozwiązać. Odpowiednie wymagania spełnia technologia LMDS (opisywana w 15/2000 nr CLICK!). Tym razem chcemy jednak przedstawić ci podobne rozwiązanie, a mianowicie system Wi-Fi (Wireless Fidelity), nazywany także bezprzewodowym Ethernetem.

System Wi-Fi w zamyśle twórców miał służyć do tworzenia sieci komputerowej w małych biurach, prywatnych firmach i domach. Jak wiadomo, tradycyjna sieć wymaga kładzenia kabli i instalacji gniazd przyłączeniowych (co zwykle wiąże się z dziurawieniem ścian i sufitów). Poza tym, przy każdym przestawieniu biurek lub zatrudnianiu nowych pracowników konieczne jest stosowanie przedłużaczy, dodawanie nowych gniazd lub przełączanie użytkowników. Aby uniknąć zamieszania, wystarczy użyć technologii Wi-Fi. Po prostu do każdego komputera montuje się specjalną kartę radiową, a do serwera podłącza tzw. Acces Point – punkt dostępowy (AP).

Sieć komputerowa a Internet

Moc nadajników Wi-Fi, zarówno tych w Acces Point oraz w odbiorniku nazywanym potocznie „klientem", jest stosunkowo niewielka. Z tego powodu działanie sieci Wi-Fi jest także dosyć ograniczone. Do tego ze wzrostem odległości od AP spada szybkość transmisji danych. Według producentów maksymalny zasięg pojedynczego AP bez anteny zewnętrznej wynosi do około 500 metrów na otwartej przestrzeni i do... 50 metrów w przypadku instalacji wewnątrz budynków. W optymalnych warunkach prędkość transmisji Wi-Fi wynosi 11 Mb/s, przy słabym sygnale spada do 5.5, 2 lub 1 Mb/s. Jak widać, aby zapewnić dostęp do Sieci na większym obszarze (np. osiedla), konieczne jest zainstalowanie kilku nadajników AP z zewnętrznymi antenami. Ideałem jest sytuacja, gdy użytkownik może z okna zobaczyć... maszt nadajnika AP. To ograniczenie nie ma aż tak dużego znaczenia w przypadku Sieci w budynku mieszkalnym (typowy blok ma około 30 m wysokości i 20 szerokości, tak więc pojedynczy nadajnik łatwo go „obejmie"). Wi-Fi do przesyłania danych wykorzystuje częstotliwości 2.4-2.5 GHz. Zaletą takiego rozwiązania jest wysoka odporność sygnału na wszelkie zakłócenia. W praktyce jedynym szkodliwym czynnikiem okazują się silne burze i zmiany aktywności słońca.

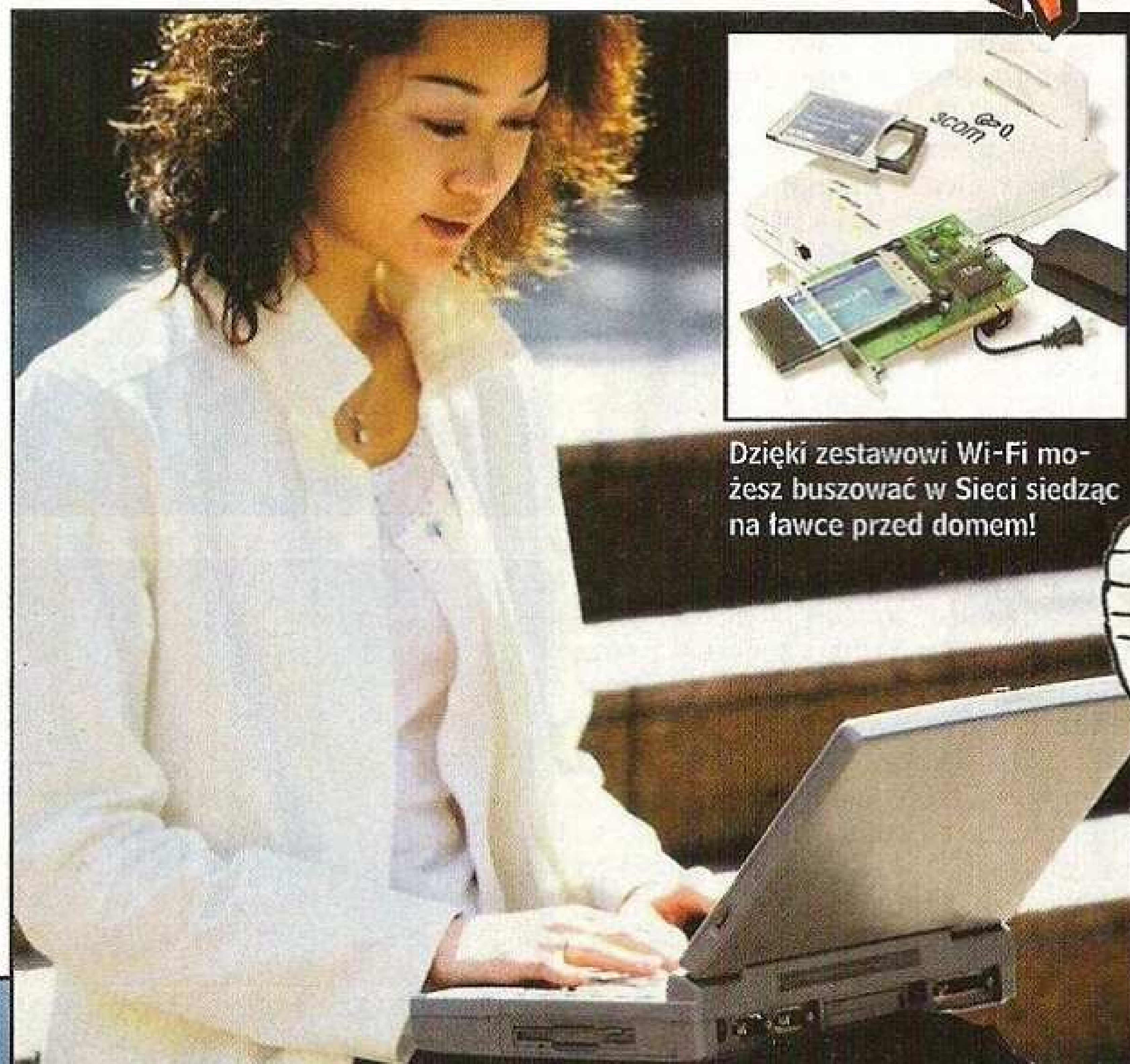


DOSTĘP DLA KAŻDEGO

Korzystając z technologii radiowej, można zapewnić dostęp do Sieci na terenie kilku budynków, osiedla a nawet małego miasteczka. Co ważniejsze, nie trzeba wtedy korzystać z drogiej instalacji kablowej i studzienek telekomunikacyjnych



Odbiorniki Wi-Fi to w 99% karty PCIMCIA. Na szczęście istnieją odpowiednie przejściówki



Dzięki zestawowi Wi-Fi możesz buszować w Sieci siedząc na ławce przed domem!

Rozpoczynamy nadawanie

Najprostsze modele Acces Point'ów są bardzo niepozorne. Przedstawione na zdjęciu obok urządzenie firmy Linksys ma rozmiary niewiele większe niż standardowy modem zewnętrzny do PC. Oczywiście moc nadajnika w tym wypadku nie jest zbyt duża i wystarczy do pokrycia zasięgiem rozległego biura lub kilku pięter w budynku. Jeśli dostęp do Sieci ma uzyskać więcej osób, potrzebny jest silniejszy punkt dostępowy. Poza większymi rozmiarami ma on jeszcze jedną cechę – możliwość podłączenia anteny zewnętrznej.

Kiedy potrzebne są anteny

Aby objąć zasięgiem Sieci większy obszar, nie wystarczy mała antenka wbudowana w Acces Point. Trzeba skorzystać ze znacznie silniejszych anten zewnętrznych. I tutaj do wyboru masz mnóstwo rozwiązań, jednak najpopularniejsze to anteny dookólne, zapewniające zasięg w promieniu kilkuset metrów od nadajnika w każdym kierunku. Można też stosować anteny kierunkowe (np. takie jak na zdjęciu poniżej).



Nowa zabawka dla twojego PC

Jak już wspomnieliśmy, większość odbiorników Wi-Fi ma postać karty PCIMCIA z wbudowaną antenką. Jednak ten typ złącza jest powszechnie stosowany tylko w notebookach, tak więc producenci przygotowali specjalne karty-przejściówki, pozwalające włożyć kartę radiową do zwykłego PC. Ostatnio pojawiły się też urządzenia korzystające ze złącza USB. I takie rozwiązanie jest najwygodniejsze. Odbiornik Wi-Fi nie jest urządzeniem zbyt dużym – większość ma rozmiary zbliżone do litrowego kartonu z napojem.





Podłącz się i ty!

Radiowy dostęp do Internetu działa już w wielu regionach Polski. Oferują go duże firmy (np. Tele2 czy ProFuturo) i mali przedsiębiorcy, działający na terenie osiedla czy miejscowości. Jeśli jesteś zainteresowany tą metodą podłączenia, poszukaj dostawców Internetu w twojej okolicy i spytaj o indywidualne łącza radiowe. Również osoby, które chcą stworzyć Sieć osiedlową, mogą skorzystać z Wi-Fi. W większości wypadków właściciele budynków nie godzą się na okablowanie klatek schodowych, ale mogą zaakceptować zainstalowanie niewielkiego nadajnika i anteny. Wtedy wystarczy komputer-serwer, łącze stałe i możesz zapewnić wymarzony dostęp do Sieci wielu osobom! Jeszcze jedna sprawa: aby twoja instalacja działała bez problemu, przydałaby się solidna porcja wiedzy zaprzyjaźnionego krótkofalowca-radioamatora (posiadającego pozwolenie na używanie danego zakresu częstotliwości), gdyż zbudowanie Sieci o większym zasięgu, złożonej z kilku Acces Pointów, nie ogranicza się niestety do postawienia anteny i podłączenia kilku kabelków.

Jak to działa w praktyce?

Działanie bezprzewodowego Internetu miałem okazję wypróbować osobiście, gdy znudzony obiecankami TP S.A. i sieci tv kablowej postanowiłem poszukać innej metody dostępu do Sieci. Na szczęście, na moim osiedlu działała firma oferująca takie usługi.

Podłączenie

Do podłączenia służy małe urządzenie firmy Avaya – Wireless USB Client. Jak sama nazwa wskazuje, gadżet ten używa złącza USB, dzięki czemu podłączysz je do PC, jak i Macintosha. Wewnątrz obudowy kryje się zwykła karta PCIMCIA i odpowiedni adapter. Odbiornik Avaya dostępny jest też jako karta PCI lub ISA (a dokładniej jako adapter PCI lub ISA – PCIMCIA).

Instalacja urządzenia jest banalna. Po podłączeniu do komputera Windows sam zauważa sprzęt i prosi o sterowniki. Niestety, dalsza konfiguracja urządzenia to wyjątkowo zawiła procedura, która wymaga ręcznego modyfikowania rejestru Windows (od czego serwis...). Dołączone oprogramowanie pozwala na łatwe określenie rodzaju Sieci i sposobu dostępu do niej – niestety, tu też trzeba pogrzebać w rejestrze.

Nie tak szybko!

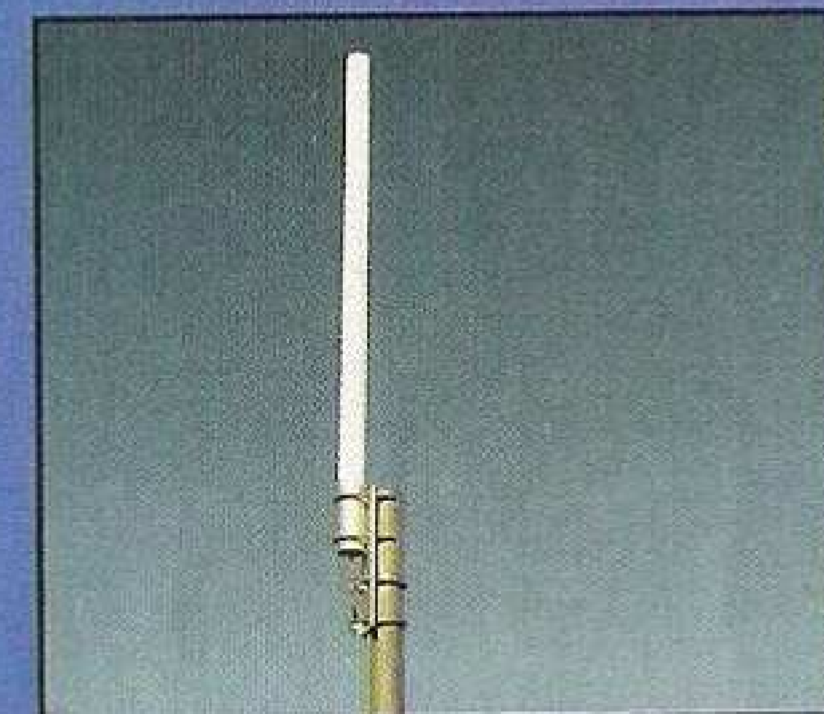
Wi-Fi to technologia bezprzewodowa – ale to tylko teoria. Po uruchomieniu zestawu okazało się, że odbierany z najbliższego AP sygnał jest zbyt słaby (po prostu wszystkie nadajniki znajdowały się z drugiej strony budynku albo były zasłonięte sąsiednimi blokami). W tej sytuacji sygnał nie mógł przebić się przez potężną konstrukcję bloku. Konieczne stało się więc wyposażenie USB Clienta w... kabelek i niedużą antenę umieszczoną za oknem. Od tej chwili mogłem już bez problemów buszować po Sieci...

Internet bez kabla działa bardzo przyzwoicie! Jako były użytkownik modemu zauważyłem przede wszystkim radykalne zwiększenie prędkości. Przy łączu 128 Kbps prędkość pobierania plików z polskich serwerów ftp wyniosła nawet 30 kB na sekundę. Również strony WWW pojawiały się szybko. Znacznie wolniej przebiegała transmisja w drugą stronę (wpływ na to miała nie tylko mała moc Avayii, ale i moja pechowa lokalizacja). Kolejny minus to dosyć spore opóźnienie wysyłanych pakietów (ale to już cecha wspólna technologii bezprzewodowych).

Ile to kosztuje?

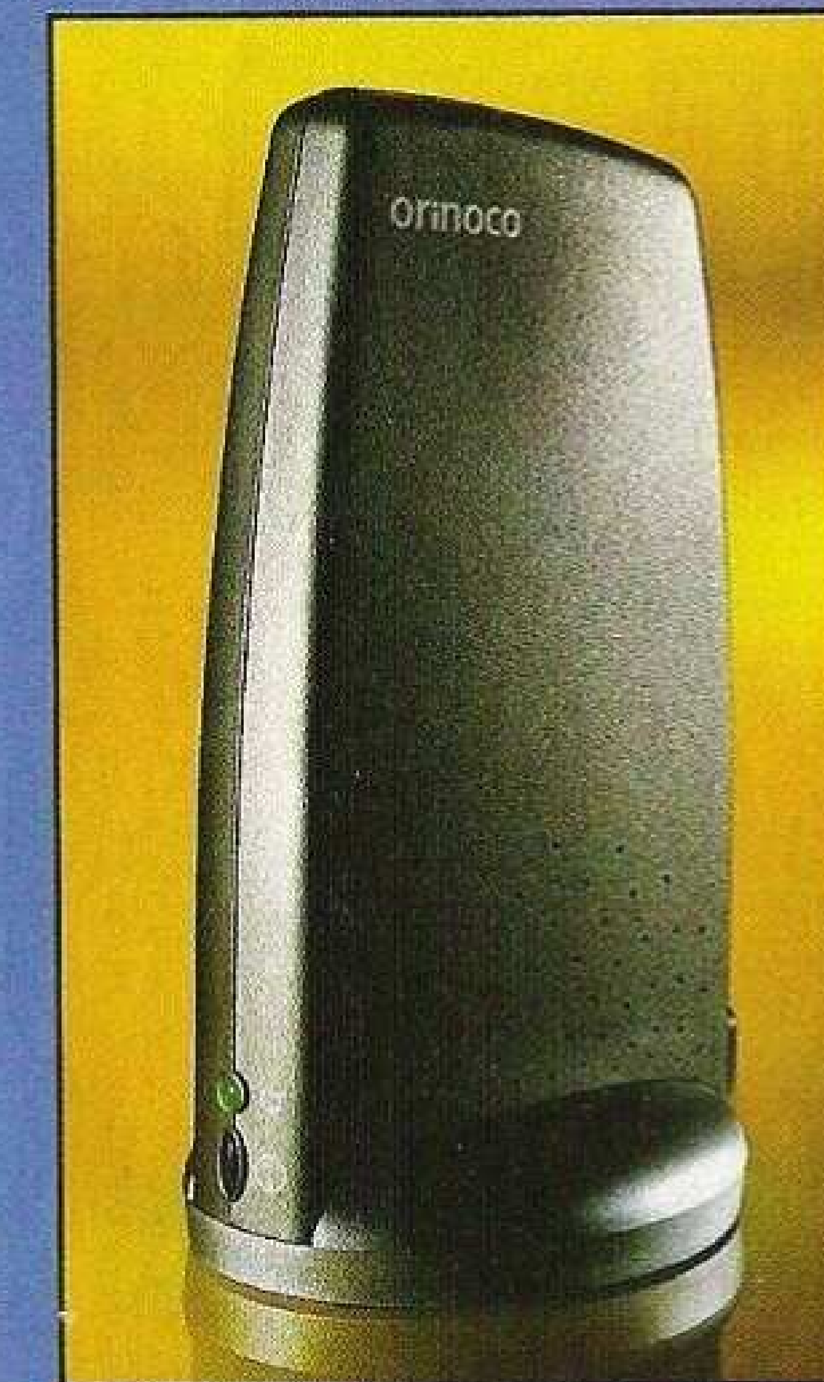
W porównaniu do innych sposobów podłączenia do Sieci, technologia Wi-Fi wypada względnie korzystnie. Abonament miesięczny, w zależności od firmy oferującej usługę, wynosi od 60 zł za łącze 64 Kbps do około 90 zł za 128 Kbps (dla porównania: SDI w TP S.A. o szybkości 119 Kbps kosztuje 139 zł, a Neostrada od 266 zł). W cenie około 120 zł swoje usługi oferują sieci tv kablowej. Gorzej wygląda koszt instalacji, wynoszący tu około 1000 zł (tak wysoka opłata wynika głównie z ceny samego urządzenia).

Instalacja radiowa charakteryzuje się sporą niezawodnością – nie zauważyłem, aby np. opady deszczu czy śniegu wpływały na jakość pracy Sieci. Jedynymi przyczynami awarii były... silne wichury demolujące anteny nadawcze oraz usterki łącza internetowego po stronie dostawcy usług.


Antena nadawcza Acces Pointu wygląda wyjątkowo niepozornie



Niekiedy użytkownik musi zamontować na dachu dodatkową antenę odbiorczą



W domu użytkownika wystarczy zaś niewielkie urządzenie odbiorcze

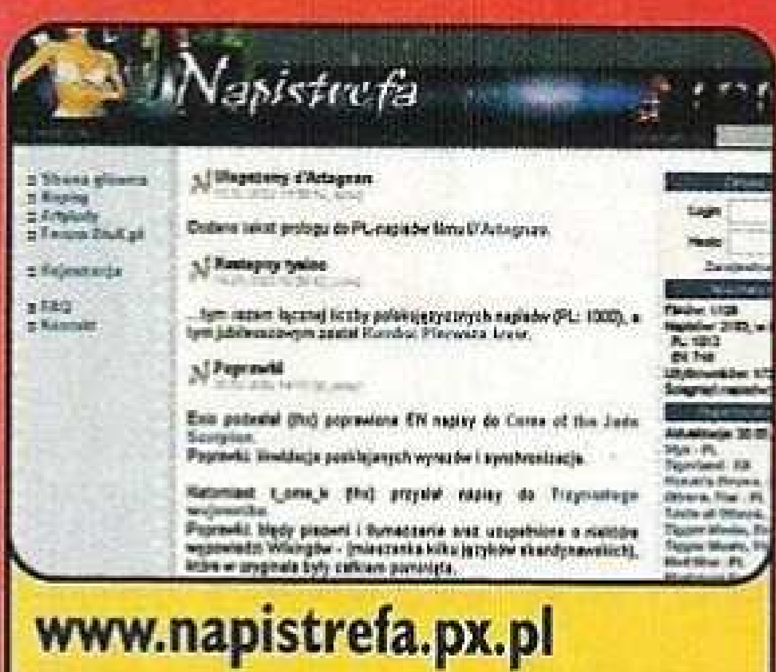
Tekst: R.J. „Yackool"; Zdjęcia: Astron, Linksys, Avaya, Netgear, Telex, 3Com; Rys. Marcin Kułakowski

5x WWW

W tym wydaniu TOP 5 przygotowaliśmy dla ciebie garść linków do stron związanych z technologią DivX. Na stronach tych znajdziesz wszystko, co jest potrzebne do oglądania filmów!



www.divx.com



www.napistrefa.px.pl



www.mp4.com.pl



http://divx.dva.pl



www.divx-digest.com

Nurkowanie

http://www.nowa-ama.pl

Wielkimi krokami zbliża się długi majowy weekend i już teraz trzeba się zastanowić, co zrobić z tymi kilkoma dodatkowymi wolnymi dniami. Wiosna w pełni, więc z pewnością warto wyłączyć choć na chwilkę komputer i spędzić trochę czasu na świeżym powietrzu. Dla żądnych wrażeń niecodzienną propozycję ma Centrum Nurkowe Nowa AMA, którego strona mieści się pod adresem www.nowa-ama.pl. Zajrzyj tu – być może czeka na ciebie największa przygoda twojego życia! Strona Centrum Nurkowego to prawdziwa skarbnica wiedzy dla wszystkich miłośników głębin. Zawiera ona opisy sprzętu oraz najlepszych miejsc, w których warto ponurkować. Możesz też zasięgnąć informacji o kursach nurkowania. Witryna przygotowana została bardzo starannie i rzetelnie, a zamieszczonym tutaj informacjom możesz zaufać. Jeśli woda cię nie pociąga, a choroby morskiej dostajesz nawet w wannie, to zajrzyj tu choćby po to, aby ściągnąć sobie jakąś tapetę na pulpit.



Wirtualny Van Gogh

http://www.photoshop.pl

Zapytaj jakiegoś grafika, który program do obróbki obrazu jest najlepszy. Większość z nich bez wahania odpowie, że Adobe Photoshop. Dla profesjonalistów to jedynie słuszna aplikacja i nie wyobrażają sobie oni pracy na jakimkolwiek innym programie.
Specjalnie dla miłośników Photoshopa powstała strona **http://photoshop.pl/**, na której znajdziesz wszystko, co każdy użytkownik tego programu wiedzieć powinien. Witryna jest bardzo obszerna i zawiera sporo przydatnych plików z dodatkami do programu. Bardzo ciekawy okazuje się również dział Galeria, w którym znajdziesz interesujące prace stworzone przy użyciu Photoshopa.
Jeśli chcesz tworzyć niepowtarzalne grafiki i władać myszą niczym Van Gogh pędzlem, koniecznie zajrzyj na tę stronę.



Tylko gry

http://games.yahoo.com

Portal Yahoo znany jest na całym świecie (istnieje niemal od samego początku Sieci) i zawsze był wzorem dla wielu stron. Yahoo to z pozoru prosty portal, bez graficznych fajerwerków i udziwnień, ale niech ta prostota cię nie zmyli, ponieważ jest to jeden z najobszerniejszych serwisów internetowych, a zgłębienie jego tajemnic graniczy prawie z cudem. Yahoo przoduje też w onlinowych grach internetowych. Na stronie **http://games.yahoo.com/** znajdziesz kilkadziesiąt gier i gierek różnego typu. Są tutaj gry karciane, planszowe, sportowe, fantasy i wiele innych.





Smok...

http://www.ksmok.w3.pl

Po sukcesie „Władcy Pierścieni" bardzo dużą popularność zyskały również gry fabularne (RPG). Właściwie można powiedzieć, że bez Tolkiena nie byłoby żadnych RPG, fantasy ani temu podobnych rzeczy i nie byłoby również strony http://www.ksmok.w3.pl/.
Strona „Kamiennego Smoka" zajmuje się najpopularniejszymi grami fabularnymi na rynku. Znajdziesz tu wiele ciekawych materiałów na temat takich hitów jak WARHAMMER, KRYSZTAŁ CZASU i innych. Autorzy starannie przygotowali witrynę i zamieścili tu naprawdę wyczerpujące informacje na temat systemów RPG.



Ale Palm(a)!

http://www.palmpage.pl

W Polsce coraz popularniejsze są małe komputerki zwane palmtopami lub potocznie palmami. Nazwa tych urządzeń odnosi się do niewielkich rozmiarów, jakie zazwyczaj osiągają palmtopy, i pochodzi od zbitki wyrazów „palm" oraz „top", które w tym kontekście oznaczają odpowiednio „dłoń" oraz „wierzch" (przeciętny palmtop nie jest większy niż dłoń). Palmy nie mają takich bogatych funkcji jak tradycyjne komputery, ale bardzo szybko doganiają je pod względem możliwości. Nowe modele mają już przeglądarki internetowe oraz w pełni funkcjonalne programy pocztowe.
W Ameryce palmtopy popularne są już od wielu lat. W naszym kraju dopiero niedawno stały się bardzo modne i każdy szanujący się biznesmen nosi ze sobą palma.
Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej na temat tych sprytnych zabaweczek, zajrzyj na stronę **http://www.palmpage.pl/**. Być może tobie również odbije palma na punkcie palmów.

Ty też możesz pomóc!



Korzystasz z Internetu? Wejdź na stronę **www.pajacyk.pl** i kliknij w brzuch pajacyka!

Królicza nora

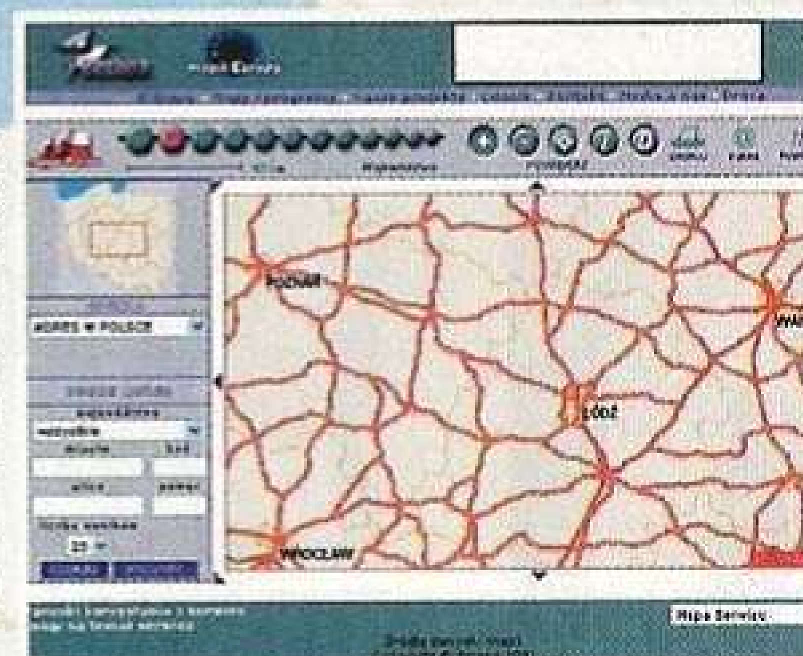
http://www.kroliki.com

Króliki to bardzo sympatyczne zwierzaczki. Mają milutkie futerka, małe błyszczące czarne oczka i wiele innych zalet, o których najlepiej wiedzą ich miłośnicy [oraz kucharze – Frogger]. Króliki rozmnażają się bardzo szybko i nie dziwi wcale fakt, że zalęgły się również w Internecie. Królicza strona, mieszcząca się pod adresem http://www.kroliki.com/, może zainteresować nie tylko hodowców tych zajęczaków, lecz również wielu młodych webmasterów. Witryna zbudowana jest bardzo przejrzyście i estetycznie. Wygodna nawigacja, oszczędna grafika, przemyślane menu to największe atuty króliczego portalu. Strona została już wielokrotnie doceniona i zdobyła kilkanaście nagród w wielu sieciowych rankingach i nie tylko. Nawet jeśli króliki interesują cię tylko w postaci pasztetu, to warto tu zajrzeć, żeby zobaczyć, jak powinno robić się dobre strony WWW.



Sieciowa mapa

http://emapa.pl



Często zdarza się, że musisz szybko odszukać jakieś miejsce na mapie, ale okazuje się, że akurat pod ręką nie ma żadnego atlasu. Zaczyna się wtedy nerwowa bieganina w poszukiwaniu zguby, a kiedy po dwugodzinnych poszukiwaniach mapa wreszcie się znajduje, okazuje się, że akurat brakuje kartki z obszarem, który cię interesuje. W takim przypadku można albo zacząć głośno płakać, albo zajrzeć na stronę **http://emapa.pl/**, na której znajdziesz bardzo dokładną mapę Polski oraz Europy. Zaznaczono tu nawet niektóre ważniejsze budynki i jeśli masz trochę szczęścia, może odnajdziesz tam nawet własny dom. Emapa ma opcję powiększania oraz pomniejszania danych obszarów, a w razie potrzeby możesz przygotować wydruk.
Sieciowa mapa okazuje się bardzo przydatna zwłaszcza podczas planowania podróży, ponieważ uwzględniono tam nawet niewielkie drogi, których zazwyczaj brakuje na zwykłych mapach samochodowych.

Mój pamiętniczku

http://www.blog.pl

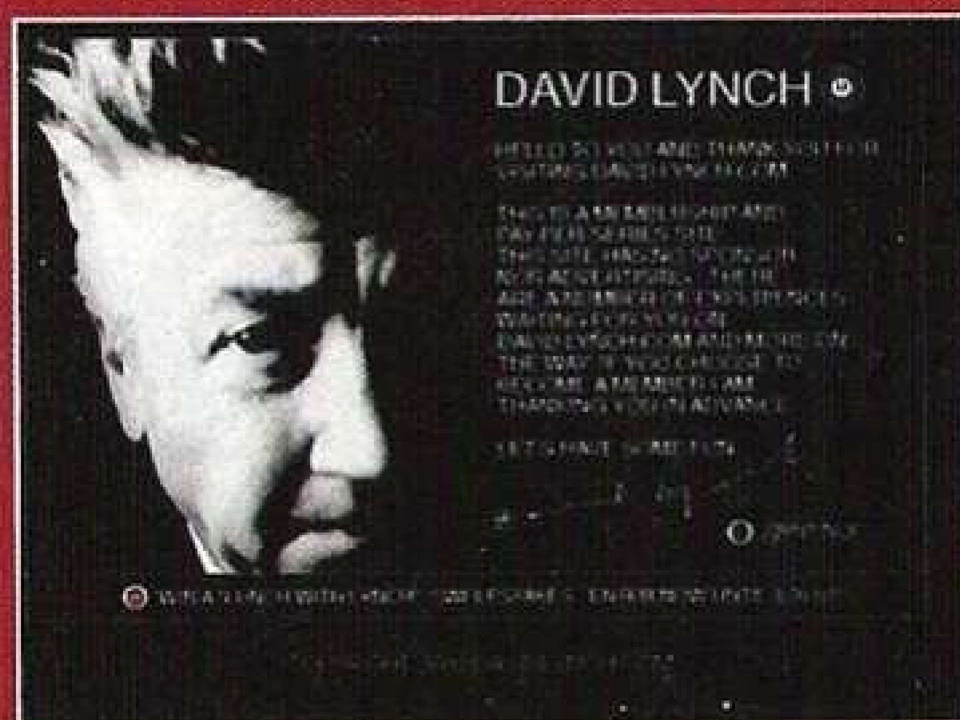


Jeszcze do niedawna pisanie pamiętników było czymś bardzo osobistym i nikt nie miał zamiaru udostępniać swoich najskrytszych przemyśleń. Dziś dzięki Internetowi każdy może prowadzić swój „sekretny" dziennik i umieścić go w Sieci. Taki internetowy sztambuch nazywa się blogiem i wyróżnia się tym, że może go czytać każdy, kto tylko ma ochotę.
Pisanie blogów stało się ostatnio niezwykle modne i w dobrym tonie jest prowadzić swój internetowy pamiętnik. Żeby założyć takiego bloga lub poczytać czyjeś wynurzenia, możesz wejść na największą polską stronę, która świadczy takie usługi: **http://www.blog.pl/**. Założenie bloga okazuje się bardzo łatwe i zajmuje mniej czasu niż pofatygowanie się do sklepu po tradycyjny pamiętnik. Warto spróbować...

http://www.davidlynch.com

Witaj w Twin Peaks

David Lynch, twórca telewizyjnego serialu „Twin Peaks" i wielu bardzo znanych filmów, postanowił po raz kolejny zaszokować swoich fanów. Tym razem wpadł na pomysł, że nakręci dwie nowe serie filmów. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie oświadczenie reżysera, że filmy te zobaczyć będzie można wyłącznie w Internecie. Jest to wydarzenie bez precedensu w dotychczasowej historii branży filmowej. Po raz pierwszy znany twórca zdecydował się na taki sposób prezentacji swoich dokonań.
Ze wstępnych informacji wiadomo, że oglądanie serii nie będzie darmowe i kosztować będzie około 10$ miesięcznie, czyli całkiem niemało. Pozostaje tylko czekać i mieć nadzieję, że film wart będzie swojej ceny. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie domowej Lyncha, która mieści się pod adresem http://www.davidlynch.com/.

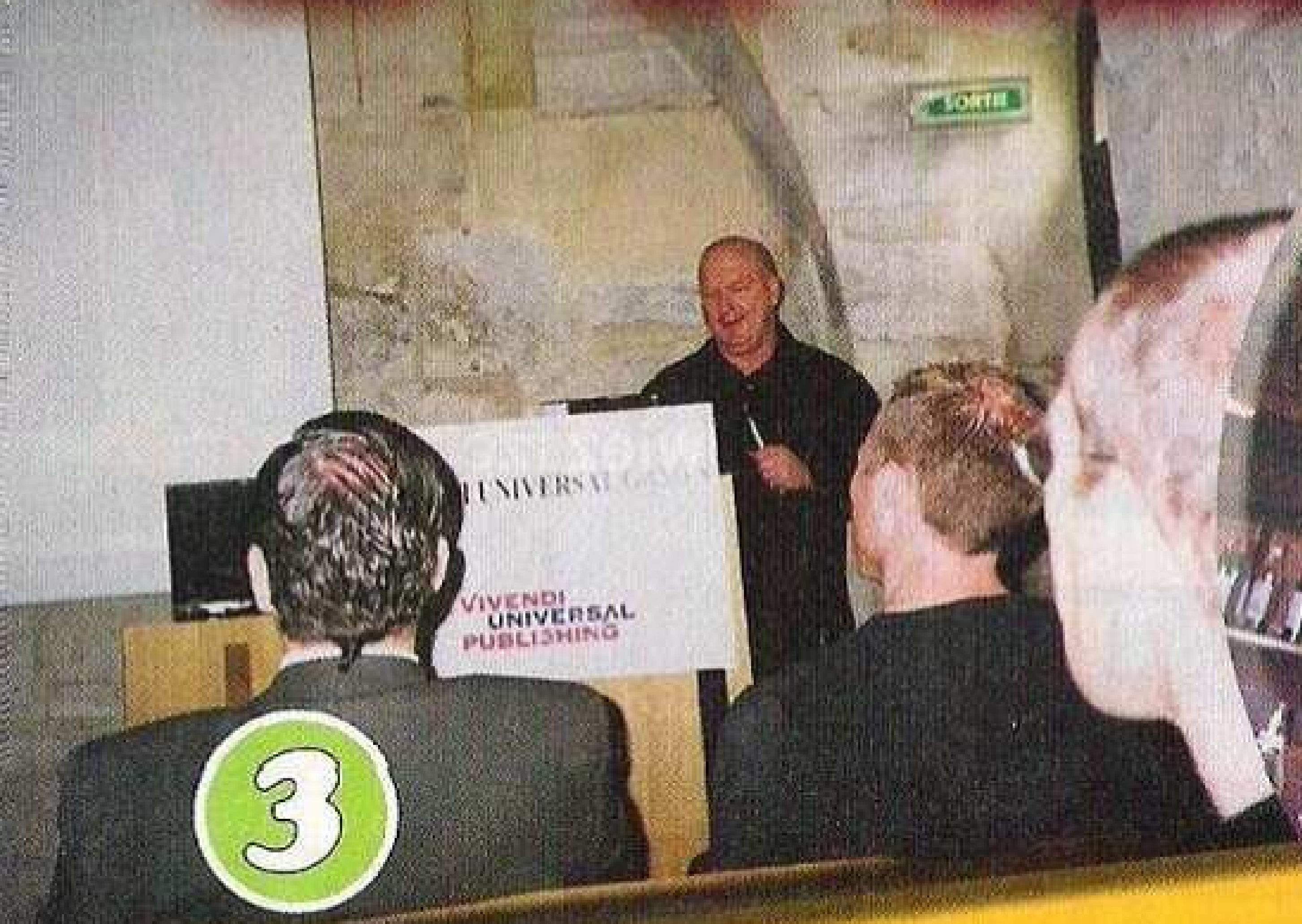




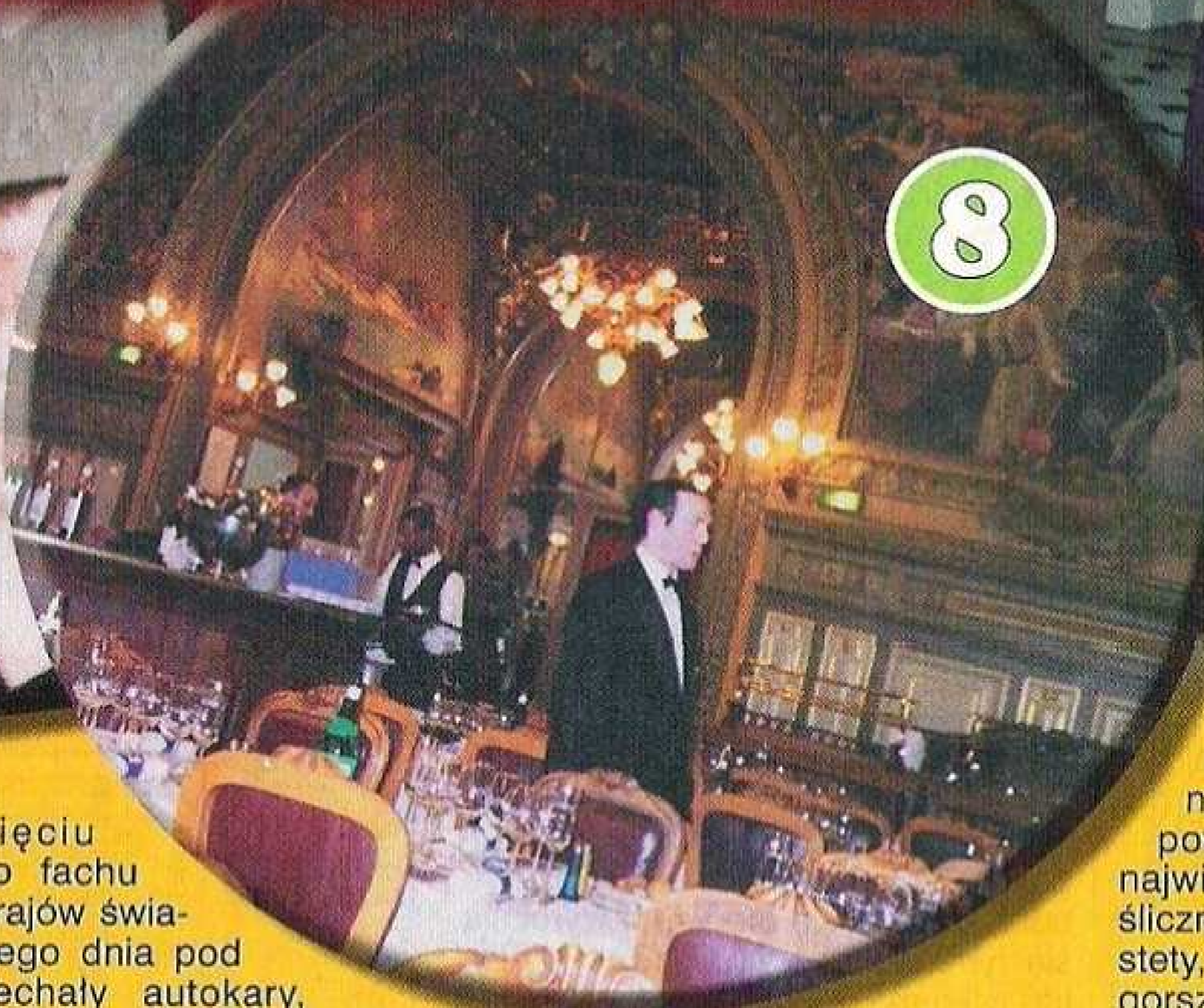
Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wyd. Bauer

Koncern Vivendi Universal zebrał pod swoimi skrzydłami znane firmy: Sierra, Blizzard oraz Universal Interactive

prosto z PARYŻA



3


8


6

Pewnego pięknego lutowego dnia firma Vivendi zaprosiła na konferencję mającą na celu wypromowanie swoich nowych tytułów. W trosce o czytelników CLICKA i ich głód informacji dotyczący gier postanowiłem się na nią wybrać. Krótki lot samolotem do stolicy Francji, przejazd do hotelu i oto znalazłem się wśród kilkudziesięciu kolegów po fachu z różnych krajów świata. Następnego dnia pod hotel podjechały autokary, które zawiozły nas do pałacyku pod Paryżem, w którym odbywała się konferencja (zdj. 1).W salach i na korytarzach rozstawiono stanowiska, na których poszczególne teamy developerskie prezentowały swoje najnowsze gry.

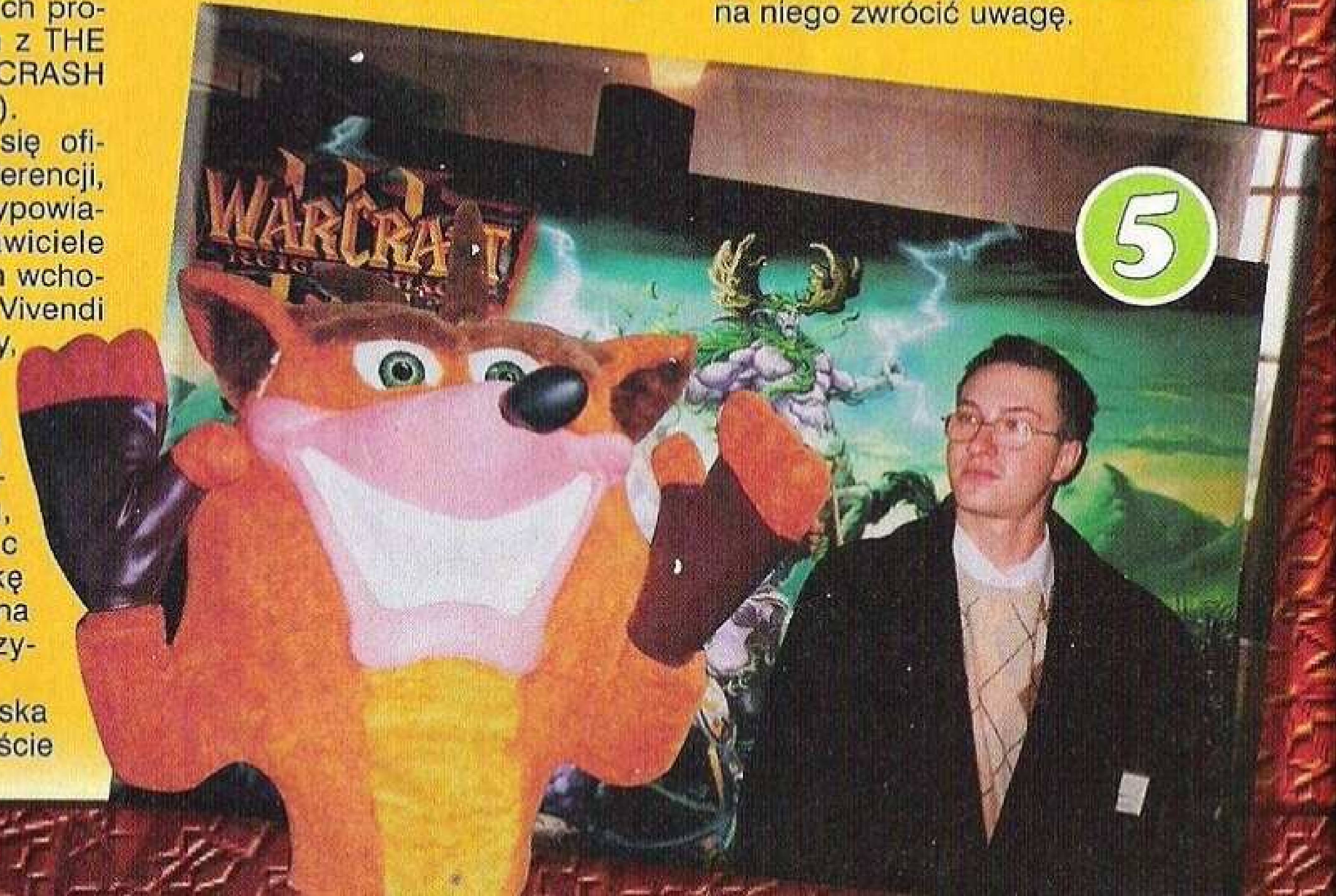
Ze względu na dużą liczbę osób, które przyjechały na pokaz, zwiedzających podzielono na grupy. Pierwszym punktem programu był poczęstunek w dużej sali, podczas którego na ekranie leciały animki z różnych produkcji Vivendi, w tym z THE THING i nowego CRASH BANDICOOTA (zdj. 2).

Następnie odbyło się oficjalne otwarcie konferencji, podczas którego wypowiadali się przedstawiciele poszczególnych firm wchodzących w skład Vivendi Universal: Sierry, Blizzarda i Universal Interactive. Głos zabrał też przedstawiciel zarządu koncernu, przedstawiając w skrócie politykę firmy i jej plany na najbliższą przyszłość (zdj. 3).

Brać dziennikarska nie mogła oczywiście doczekać się, by jak najszybciej dorwać się do komputerów i konsol. W pierwszej sali, którą dane nam było zwiedzić (zdj. 4 i 5), wystawiał się Blizzard ze swoimi nadchodzącymi hitami: WARCRAFT III oraz WORLD OF WARCRAFT. Trzecia odsłona serii WARCRAFT prezentuje się bardzo atrakcyjnie od strony wizualnej, nie jestem jednak pewien, czy wnosi do gatunku tak wiele nowych elementów, jak większość z nas by sobie tego życzyła. Dodano dwie nowe rasy, ulepszono AI przeciwników, zaś grafika powinna się spodobać nawet największym malkontentom (jest śliczna, kolorowa, efektowna). Niestety, nie ma obrotu kamery, a co gorsza – nie ma też zooma. Kamerę zblokowano w jednym położeniu, można co najwyżej zmienić wysokość zawieszenia nad terenem i kąt patrzenia na pole (coś jak w EMPIRE EARTH – niby zoom, a jednak nie do końca).

WORLD OF WARCRAFT natomiast zapowiada się zdecydowanie atrakcyjniej, zarówno pod względem oprawy garficznej, jak i zastosowanych rozwiązań. Ciężko w tej chwili powiedzieć, czy ma szansę zawalczyć z najpopularniejszymi tytułami sieciowymi, jednak warto na niego zwrócić uwagę.


1



5





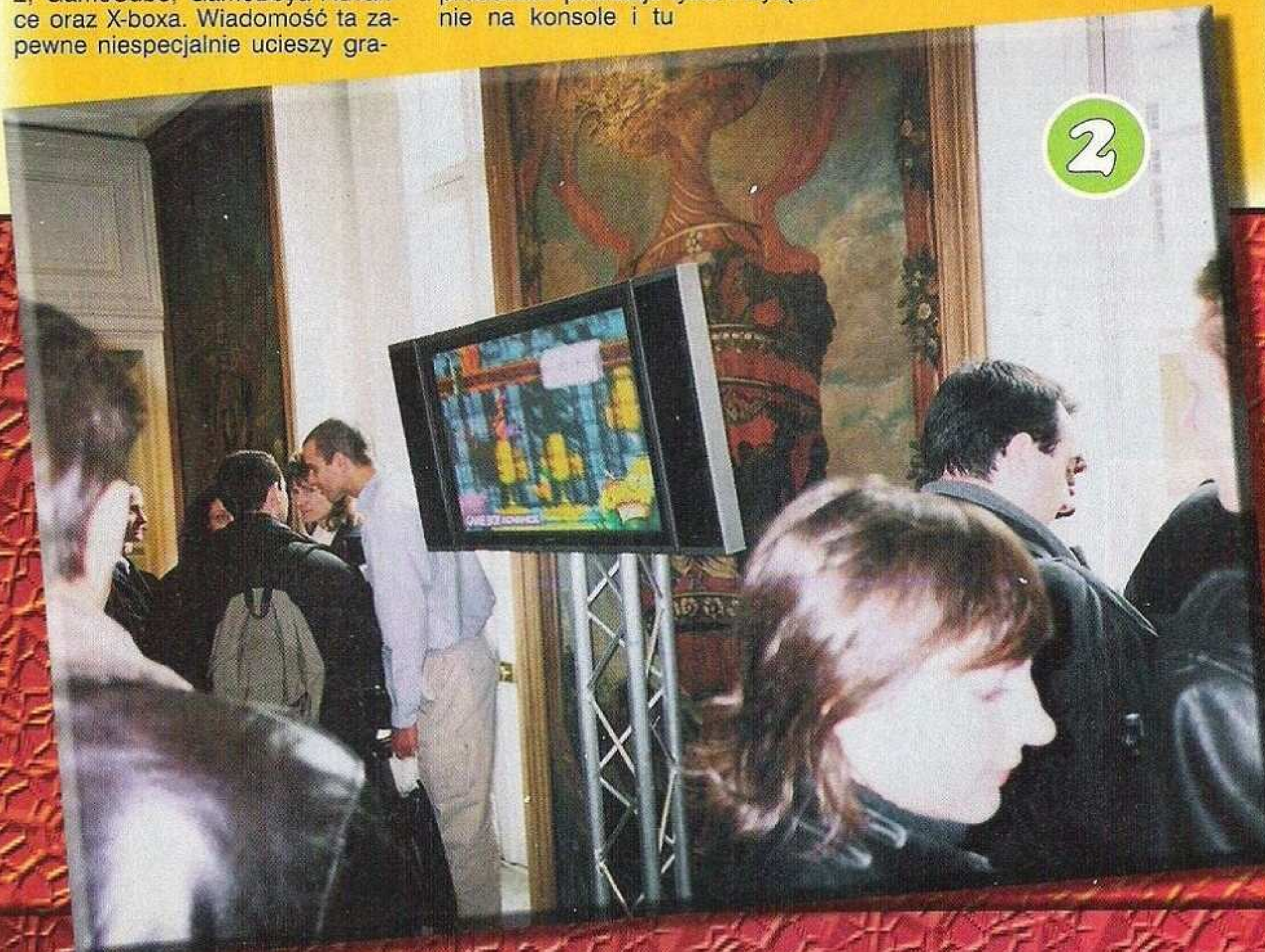
Z innych ciekawych tytułów zaprezentowanych na konferencji wymienić należy nową odsłonę NO ONE LIVES FOREVER (PC), nowego CRASH BANDICOOTA (XB, GBA), MALICE (XB), nową część przygód smoczka Spyro (XB), THE THING (PC) oraz nowego COUNTER-STRIKE'A (PC). Konferencję umilała piękna modelka przebrana za Kate Archer z NO ONE LIVES FOREVER (zdj. 7) oraz gość w kostiumie CRASHA (zdj. 6). Od razu widać, na promocję których tytułów Vivendi kładzie największy nacisk.

Niestety, większość prezentowanych produktów przygotowano na platformy konsolowe: PlayStation 2, GameCube, GameBoya Advance oraz X-boxa. Wiadomość ta zapewne niespecjalnie ucieszy graczy w Polsce, gdyż w stosunku do państw Europy Zachodniej, a przede wszystkim USA i Japonii, nasz kraj jest w dalszym ciągu upośledzony jeśli chodzi o rynek konsol (wysokie ceny, opuźnione premiery gier oraz platform).

Konferencja trwała calutki dzień, mieliśmy więc masę czasu, żeby zapoznać się z prezentowanymi tytułami i ocenić ich atrakcyjność. Jak już napisałem, wygląda na to, że czasy PC jako podstawowej platformy growej dobiegają końca. Nie chcę przez to powiedzieć, że gier na blaszaka będzie mało, bo z pewnością tak się nie stanie. Faktem natomiast jest, że coraz więcej produktów powstaje tylko i wyłącznie na konsole i tu należy upatrywać przyszłości rynku growego.

Drugim zjawiskiem, które rzucało się w oczy, był fakt, że lwią część prezentowanych gier stanowiły kolejne odsłony znanych serii. Czyżby koncern Vivendi bał się wprowadzenia całkowicie nowych tytułów? Kolejne części przebojów to dobre posunięcie marketingowe, ale wielu graczy z pewnością może irytować.

Podsumowując jednym zdaniem: jest na co czekać (dokładna lista tytułów obok). Przy okazji dziękuję firmie Play It za zorganizowanie wyjazdu na konferencję.



Na co czekamy?

I KWARTAŁ 2002

- Crash Bandicoot: The Huge Adventure (GBA)
- NASCAR Racing 2002
- Die Hard: Nakatomi Plaza (PC)

II KWARTAŁ 2002

- Warcraft 3: Reign of Chaos (PC)
- Counter-Strike: Condition Zero (PC)
- Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (XB)
- The Scorpion King: Sword of Osiris (GBA)
- Kipulkai (PC)

III KWARTAŁ 2002

- Emperor: Rise of the Middle Kingdom (PC)
- World of Warcraft (PC)
- Bruce Lee: Quest of the Dragon (XB)
- The Thing (PC, PS2, XB)
- Monster Force (GBA)
- Spyro: Season of Flame (GBA)
- Casino Empire (PC)
- No One Lives Forever 2 (PC)

IV KWARTAŁ 2002

- Malice (XB)
- The Hobbit (GC)
- Jurassic Park: Project Genesis (PC, PS2, XB)
- The Fellowship of the Ring (XB)
- The Scorpion King (PS2, GC)
- The Lord of the Rings Part One (GBA)
- Spyro: Enter the Dragonfly (PS2)
- SWAT: Global Strike Team (XB)
- Lords of the Realm III (PC)
- Die Hard: Vengeance (GC)

Tekst i zdjęcia: Piotr „Frogger" Moskal

KOMIKS MA SIĘ DOBRZE

A JEGO CZYTELNICY JESZCZE LEPIEJ



Grzegorz Rosiński, „guru i coca-cola" polskiego komiksu

Drugie Warszawskie Spotkania Komiksowe odbyły się w tym roku 16 marca w Klubie Garnizonowym i kinie Grunwald. Impreza, odpowiednio wcześniej nagłaśniana w prasie i radiu (m.in. w Radiostacji), spotkała się z godnym odzewem w postaci licznie przybyłych uczestników. Tak na oko było to grubo ponad tysiąc osób w różnym wieku, różnej płci, postury i fryzury, ale o jednej cesze wspólnej: zainteresowaniu komiksem. A warto było poświęcić kilka sobotnich godzin, bo organizatorzy stanęli na wysokości zadania i zapewnili mnóstwo atrakcji: od giełdy komiksów, przez spotkania z autorami, wykłady i turniej karciany, czyli dla każdego coś dobrego. Największe zainteresowanie, tradycyjnie już na tego typu imprezach, wzbudziła giełda, gdzie znaleźć można było prawie wszystko: stare i nowe komiksy polskie i zagraniczne, łącznie ze świeżutko wydanymi w Stanach tytułami. Jednym słowem: chapać, chapać, chapać! Poważne ograniczenie stanowiła bariera finansowa (może to i lepiej, że karty kredytowe nie były honorowane), bo dowiadując się o ceny głównie amerykańskich komiksów, łatwo można było dojść do wniosku, że ktoś tutaj upadł na głowę.

Nie mniej atrakcyjni byli zaproszeni – z okazji premiery swoich komiksów – goście. Papcio Chmiel (alias Henryk Jerzy Chmielewski) podpisywał Księgę Zerową przygód Tytusa, Romka i A'Tomka, czyli historyjki drukowane oryginalnie w „Świecie Młodych" w latach 1957-1966. Przy okazji spotkania z autorem można się było dowiedzieć co nieco o radosnej służbie wojskowej Papcia, kibicach Legii i zupie wiśniowej. Gwoździem imprezy był jednak Grzegorz Rosiński, obecny tutaj z kilku powodów: premiery najnowszego, 26. tomu przygód Thorgala „Królestwo pod piaskiem", premiery gry karcianej opartej na przygodach dzielnego wojownika oraz wznowienia pierwszego tomu z serii „Yans", pt. „Ostatnia wyspa". O niesłabnącej popularności autora świadczyła chociażby wielogodzinna kolejka po autograf i rysunek Mistrza. Duże słowa uznania należą się wydawnictwu Egmont, na czele z Tomaszem Kołodziejczakiem, bo to ono, oprócz uznanych od lat autorów, zdecydowało się wydać prace twórców należących do młodego pokolenia polskich rysowników komiksów. I tak: drugi tom „Gaila" autorstwa Piotra Kowalskiego, „Jeż Jerzy – nie dla dzieci" duetu Tomasz Leśniak i Rafał Skarżycki – oraz „Breakoff" spółki autorskiej Robert Adler i Tobiasz Piątkowski również miały swoją premierę na Spotkaniach, a ich autorzy udzielali wywiadów i uśmiechali się do obiektywów. Czytelników Clicka! najbardziej chyba powinien zainteresować „Breakoff". Jego akcja rozgrywa się w Warszawie lat 30. XXI wieku, gdzie lokalny kanciarz Kenner otrzymuje zlecenie odzyskania Psyloba – programu komputerowego umożliwiającego zeskanowanie ludzkiej jaźni i wprowadzenie jej do komputera (swoją drogą, niby Warszawa, a ksywy bohaterów jakoś mało rodzime: Kenner, Switch... chociaż w redakcji Clicka! też nie lepiej, jakiś Frogger, Krooger, Randall, a podobno Polacy nie gęsi... [hehe, może lepiej by było Kazek, Bolec i Kiełbasa? – Frogger]). Z większych wydawnictw obecni byli jeszcze „Twój Komiks" z Tarnowskich Gór, „Mandragora" z Wrocławia, „AQQ" z Poznania i kilka wydawnictw fanzinowych. Warto na koniec wspomnieć o kawiarni na IV piętrze Klubu Garnizonowego, zachowanej w uroczym, socrealistycznym klimacie, gdzie można było napić się kawy w tradycyjnej szklance. To był dobry dzień...



Piotr Kowalski. Jeszcze tylko jedna kreska i kolejny autograf z głowy



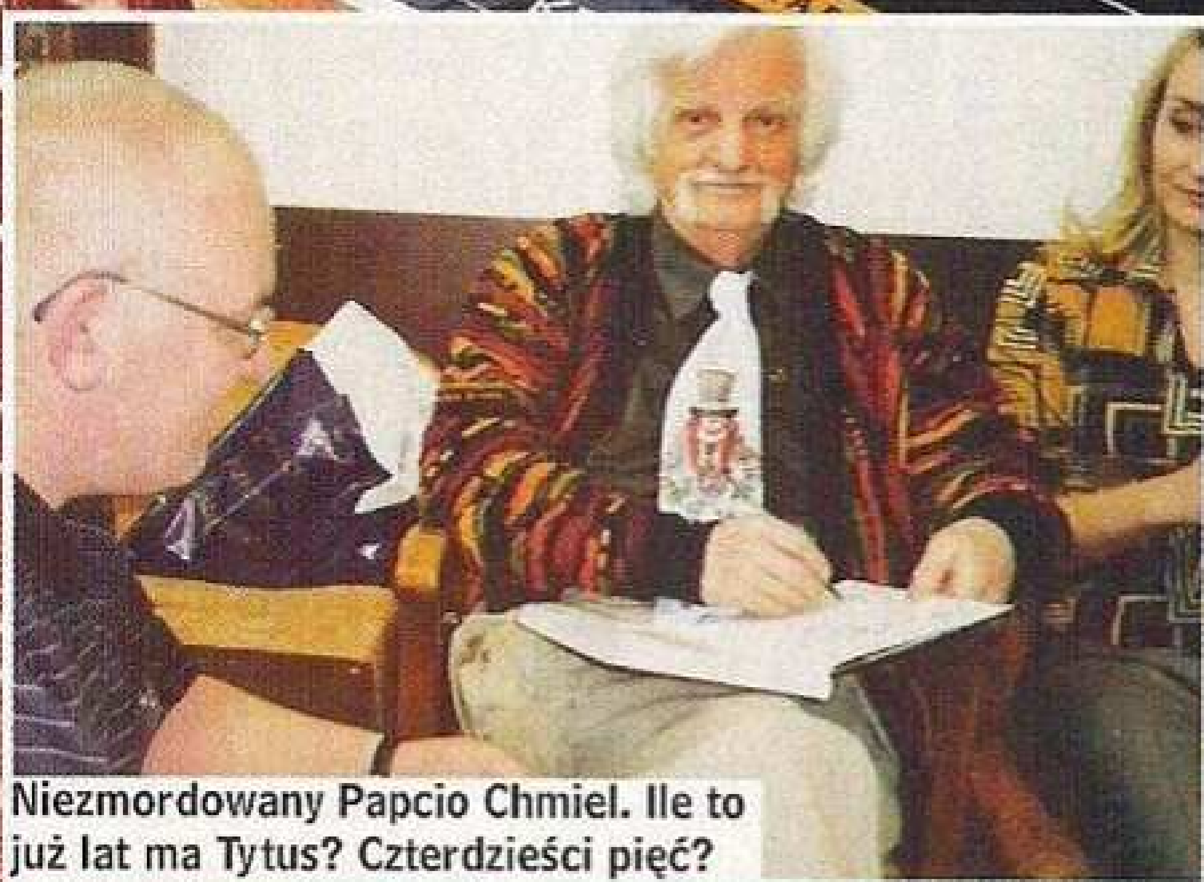
Giełda komiksów. Dla każdego coś dobrego

As w rękawie

Przy okazji II Warszawskich Spotkań Komiksowych odbyła się premiera gry karcianej „Thorgal", opartej na serii komiksów o przygodach dzielnego wojownika, autorstwa Jeana Van Hamme i Grzegorza Rosińskiego. Wydana przez Egmont karcianka jest całkowicie polska. Jej autorami są znani z łam „Magii i Miecza" Maciek Kocuj i Robert Siniakiewicz, a ilustracje wykonał sam Rosiński. Podstawę karcianego „Thorgala" stanowią misje, czyli zadania, jakie wykonują różni bohaterowie znani z komiksu. Również wiele misji znanych jest z opowieści o przygodach wikinga-kosmity: Walka o Złote Miecze, Wyprawa po Trzy Klucze czy Zdobycie Wody Dziejów. Wykonana misja daje określoną liczbę punktów zwycięstwa. Ten z graczy, który zdobędzie odpowiednią ich ilość, zwycięża. Gra przeznaczona jest dla 2-4 osób i jest łatwa do opanowania. Tworzy ją 255 wzorów kart, a do rozpoczęcia zabawy wystarczy ich 55. Już słyszę: „Masz Thorgala w rękawie!". Oficjalna strona karcianki: www.egmont.pl./thorgalccg.



Zjazd plenum. Od lewej: Piotr Kowalski, Tomasz Leśniak, Rafał Skarżycki, Tobiasz Piątkowski, sok pomarańczowy, Robert Adler



Niezmordowany Papcio Chmiel. Ile to już lat ma Tytus? Czterdzieści pięć?





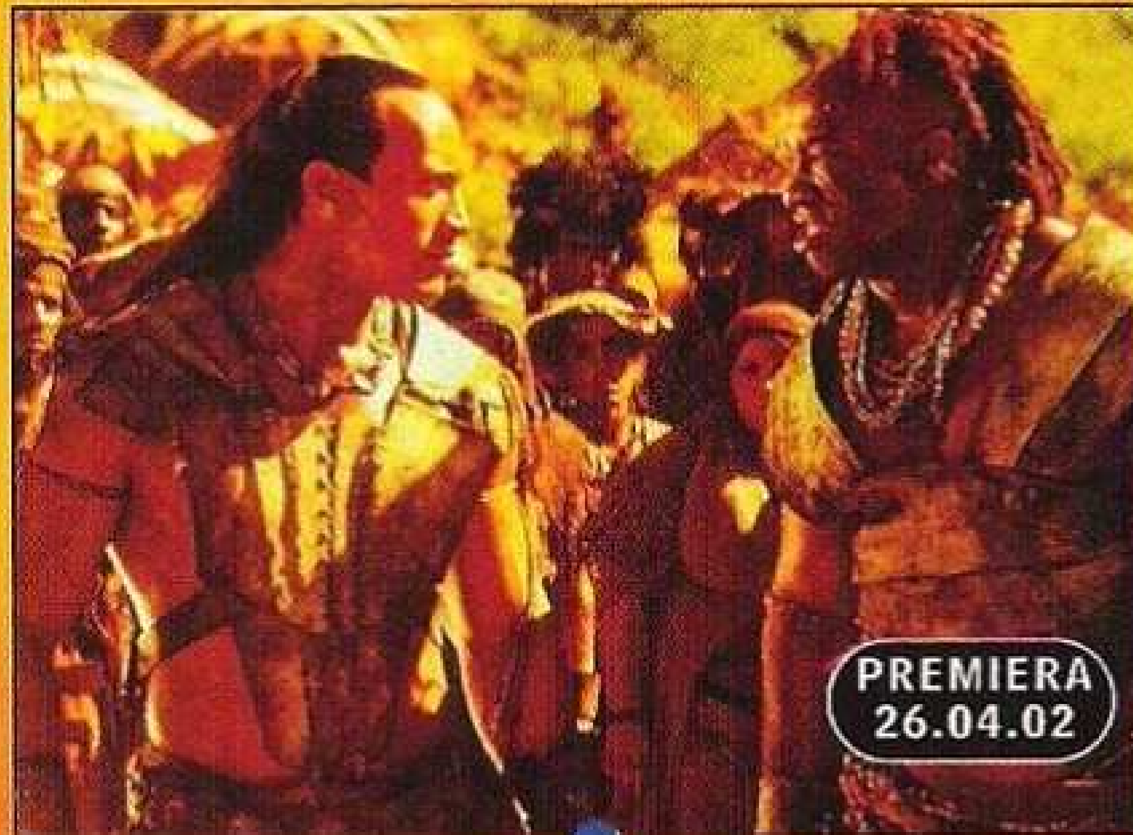




Tekst: Marcin Kułakowski; Zdjęcia: Piotr Skubisz, copyright Le Lombard / Egmont 2002

Tekst: Eeyore; Zdjęcia: UIP, Warner Bros.





PREMIERA 26.04.02

Król skorpion

Trzy tysiące lat przed naszą erą chorobliwie ambitny człowiek o imieniu Memnon utwierdza się w przekonaniu, że jego przeznaczeniem jest zapanowanie nad rozproszonymi ludami pustyni. Zgromadzona pod jego dowództwem armia barbarzyńców podbija kolejne tereny, biorąc w niewolę tych, którzy przeżyli. Doradcą Memnona jest tajemniczy mag (jak to zwykle z magami bywa), przekazujący mu informacje, kiedy i jak zaatakować. Ostatnią przeszkodę w triumfalnym pochodzie tej niepokonanej armii stanowi grupka kilku plemion pustyni, którzy niechętnie, ale zjednoczyli się pod wodzą Mathyusa, biegłego w sztukach walki potomka walecznych rodów. Czy uda mu się pokonać Władcę Zła i przeszkodzić mu w objęciu tronu? Tego dowiesz się w kinie, gdzie na pewno nie zabraknie silnych wrażeń, dynamicznych walk, czarów i wartko płynącej akcji.



PREMIERA 12.04.02

Zawód: szpieg

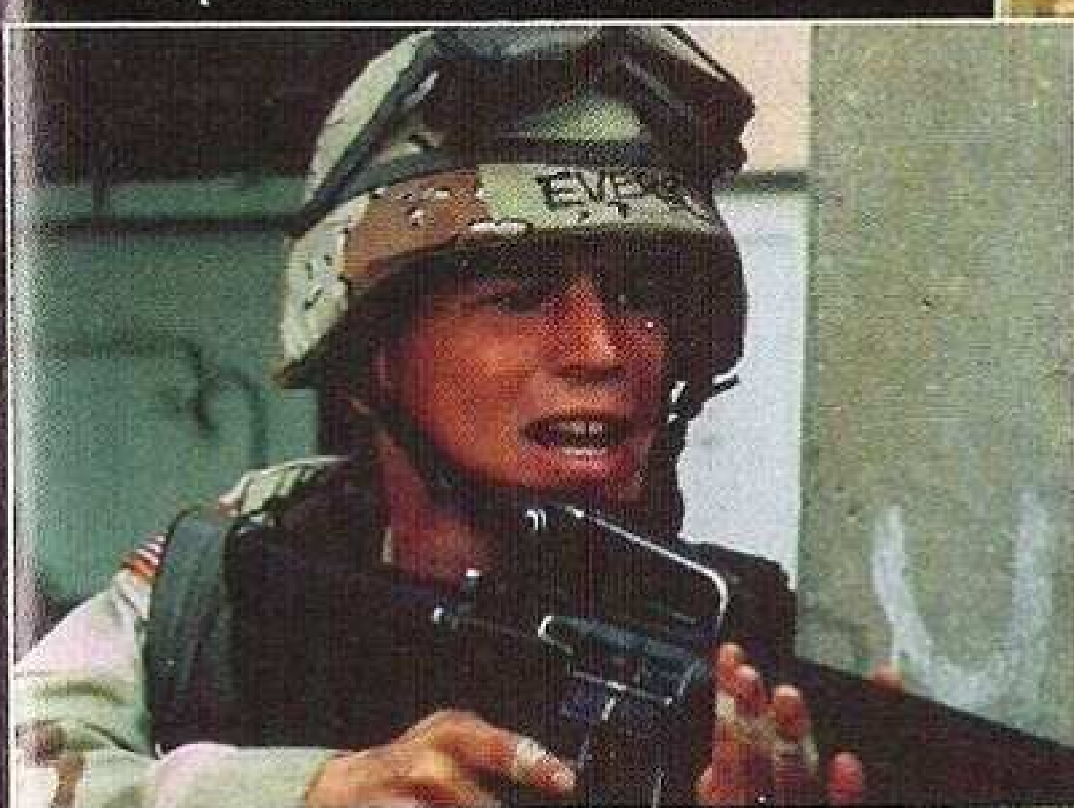
Zabawa w ścigającego i ściganego to motyw często występujący w kinie amerykańskim. Tym razem w rozgrywkę na śmierć i życie zaplątało się dwóch agentów CIA, Nathana Muira i Tom Bishop (Robert Redford i Brad Pitt). Już sam fakt wystąpienia w filmie tej znakomitej pary aktorskiej gwarantuje mu powodzenie. Jest rok 1991, Muira szykuje się na emeryturę. Niestety, jego partner i podopieczny, Bishop, właśnie wpadł w tarapaty. Trzeba mu jak najszybciej pomóc, unikając międzynarodowej afery i walcząc z nieprzychylną akcji „górą" CIA. Film trzyma w napięciu, a do tego ma bardzo przyjemną muzykę i pełne humoru dialogi.

Helikopter w ogniu

PREMIERA 22.03.02

Najnowszy film Ridley'a Scotta (tego od „Obcy. Ósmy pasażer Nostromo" i „Gladiatora") opowiada o akcji zbrojnej żołnierzy Delta Force i Rangers w stolicy Somalii, Mogadiszu. Ich zadaniem jest schwytanie współpracowników zbuntowanego przywódcy wojskowego Mohameda Farraha Aidida. Coś, co miało być banalną akcją, kończy się krwawą jatką i zestrzeleniem dwóch helikopterów Black Hawk. I choć film jest naprawdę brutalny, warto go zobaczyć choćby dla fenomenalnych zdjęć Sławomira Idziaka. Helikoptery filmowane w akcji i z kilku kemer robią niesamowite wrażenie.

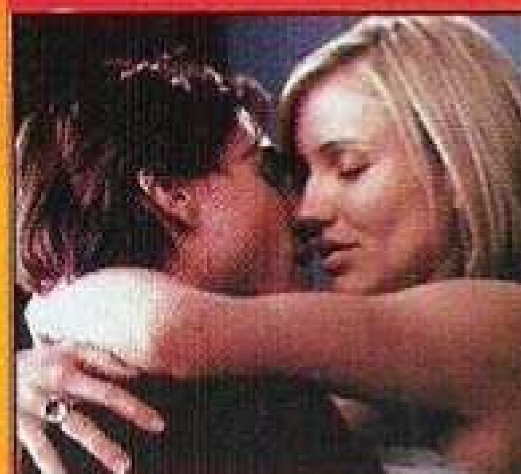




Vanilla Sky

PREMIERA 15.03.02

Tom Cruise lubi filmy, w których dużo się dzieje. Galopująca fabuła, szybko zmieniająca się akcja, mnóstwo wątków, tajemnicze postacie i zagrożenie, z którym trudno sobie poradzić nawet takiemu twardzielowi, jak Tom. Jeśli dorzucisz do tego jeszcze dwie bardzo atrakcyjne aktorki, Penelope Cruz i Cameron Diaz, a wszystko wymieszasz w miłosno-thrillerowym sosie, otrzymasz właśnie Vanilla Sky. Tego typu fabułę trudno opowiadać, zwłaszcza że od stopnia zaskoczenia widza zależy, czy film wciągnie, czy utonie wśród morza podobnych tytułów. Na pewno na uwagę zasługuje część, w której dochodzi do zawiązania intrygi. Potem tempo spada i robi się trochę nudno.



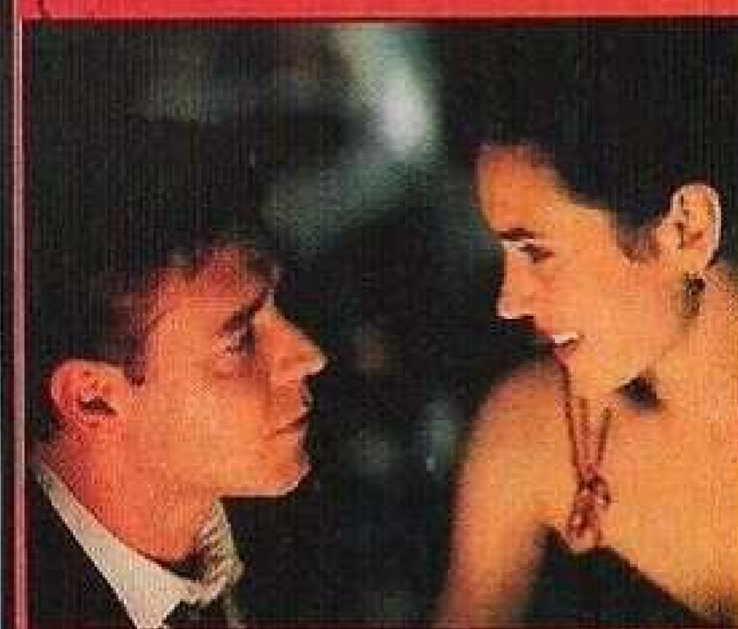


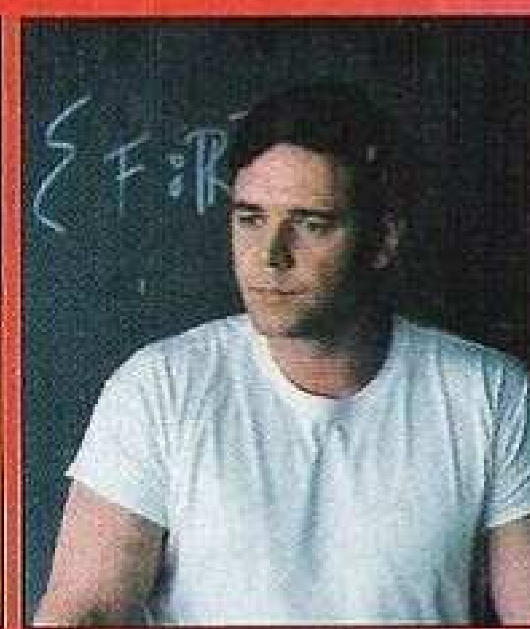
Piękny Umysł

PREMIERA 01.03.02

Aż dziw, że kolejna wielka kreacja Russella Crowe, tym razem w roli chorego na schizofrenię genialnego matematyka Johna Forbesa Nasha, nie spotkała się z przychylnością członków Amerykańskiej Akademii Filmowej. Choć aktor otrzymał nominację do Oscara za najlepszą męską rolę pierwszoplanową, statuetki nie otrzymał. Szkoda, chyba mu się należała.

Film jest naprawdę ciekawy i wciągający, i choć opowiada o życiu geniusza matematycznego, wcale nie kojarzy się ze szkolną nudą. Zwłaszcza że bohatera poznajesz w chwili, gdy wstępuje na uniwersytet, a żegnasz, gdy właśnie odbywa się gala, podczas której Nash dostaje Nagrodę Nobla. Lekko licząc, czterdzieści lat. Po drodze zaś poznajesz jego życie i obserwujesz rozwój strasznej choroby. Właśnie ten aspekt filmu został pokazany w najciekawszy sposób. Jaki? Musisz wybrać się do kina i sam zobaczyć. Naprawdę nie pożałujesz.





E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

PREMIERA 31.05.02

Choć do premiery filmu pozostało jeszcze trochę czasu, uznaliśmy za stosowne, by wspomnieć o tym przedsięwzięciu. Ostatecznie, kto z nas nie zna i nie kocha E.T.? Dwadzieścia lat po wejściu obrazu do kin Steven Spielberg przygotował poszerzoną i cokolwiek „odkurzoną" wersję przygód sympatycznego stworka. Dodano nigdzie wcześniej niepublikowane sceny, podrasowano grafikę, dorzucono trochę efektów specjalnych, o których poprzednio nikomu się nie śniło i zmiksowaną cyfrowo ścieżkę dźwiękową. Reszta, czyli wzruszająca opowieść o tym, jak bardzo E.T chce wrócić do domu, pozostały bez zmian. Dla fanów gatunku pozycja obowiązkowa.





JEDNYM ZDANIEM

Prawie tysiąc!

Jak wynika z badań statystycznych, w Polsce działa już około 800 sklepów internetowych. Większość z nich oferuje książki, płyty i kasety audio oraz multimedia. Zaledwie 1/4 sieciowych sklepów akceptuje karty kredytowe, co na zachodzie byłoby nie do przyjęcia...

Co złego, to nie TP S.A.

Urząd Regulacji Telekomunikacji postanowił nałożyć na TP S.A. karę w wysokości 350 mln złotych. Według URT największy operator celowo utrudniał działania konkurencji (firmy NOM), narażając ją na straty. Poza tym, Urząd zarzuca krajowemu monopoliście, że zaniżył w raporcie dla URT zyski z dzierżawy łączy stałych. Co na to nasz krajowy operator? Jak zwykle twierdzi, że jest niewinny, nie ma zamiaru płacić i że odwoła się do sądu. Skąd my to znamy?

X-Box: nowe pady...

Microsoft oficjalnie zapowiedział, że rozpoczyna produkcję nowych padów do swojej konsoli. W porównaniu do tych pokazanych na japońskiej premierze, nowe kontrolery będą mniejsze, inaczej też rozmieszczono na nich przyciski, co ma sprawić, że sterowanie w grach stanie się wygodniejsze. Poza tym, nowe pady będą posiadały dłuższy kabel. Co ciekawe, Microsoft nie zamierza dodawać ich do konsol – można je będzie nabyć osobno, co zmusi graczy do wydania dodatkowych 40 dolarów. Sprytne...

...i gorsza sprzedaż

Po wielce obiecującej premierze okazało się, że najnowsze dziecko Microsoftu sprzedaje się znacznie gorzej, niż chciałaby firma i na pewno nie osiągnie tak rewelacyjnego wyniku jak PlayStation 2. W ciągu pierwszych dni w Niemczech i Francji sprzedano tylko około 10.000 sztuk. Lepszy wynik uzyskano w Wielkiej Brytanii, choć tu pojawiły się głosy, że konsole wykupili... sami sprzedawcy aby poprawić wyniki! Na taką sytuację spory wpływ ma cena urządzenia: w Europie trzeba za nie płacić około 413 dolarów (około 1700 zł), gdy w USA zaledwie 260 (około 1200 zł). Polskich graczy zapewne najbardziej interesuje, kiedy konsola oficjalnie pojawi się u nas. No cóż, nie wiadomo – cały czas nie jest znany oficjalny dystrybutor urządzenia, co nie wróży dobrze potencjalnym nabywcom.

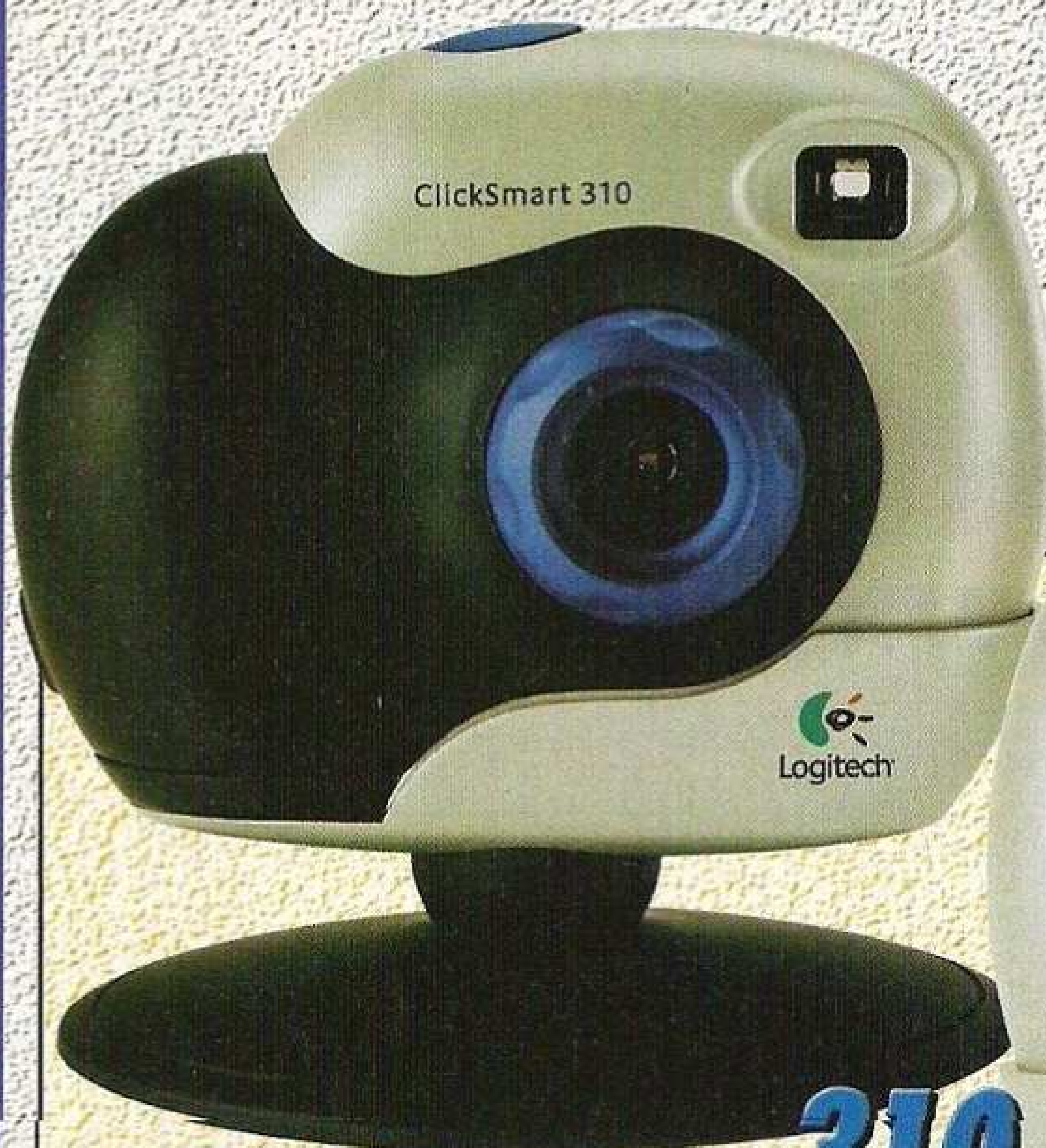
Pentium IV 2.4 GHz

Ech, ci Japończycy to mają dobrze – wszystkie nowinki techniczne pojawiają się u nich w sklepach wcześniej, niż na całym świecie. Najpierw X-Box, a teraz najnowsze Pentium IV! Potomkowie shogunów mogą już teraz pójść do sklepu i kupić najszybszy procesor Intela. Pozostali użytkownicy poczekają jeszcze kilka tygodni... Na pocieszenie możemy dodać, że nowy procesor kosztuje równowartość 2.400 złotych – za to w Polsce można kupić cały komputer i to niezły!

Wszystko, o czym

najnowsze produkty Logitechu

Produkty Logitech od dawna cieszą się w pełni zasłużonym uznaniem wsród użytkowników komputerów. Nic dziwnego – firma ta ma na swoim koncie wiele innowacyjnych rozwiązań. Mogliśmy się o tym przekonać, testując poniższe urządzenia





ClickSmart 310

Logitech zaatakował rynek dwoma nowymi modelami kamer internetowych, połączonych z aparatem ClickSmart 310 i 510. Wrażenia z ich użytkowania są bardzo pozytywne!

Jako kamera internetowa ClickSmart jest wręcz idealny! Daje piękny, ostry i bardzo płynny obraz. Urządzenie nadaje się do pogawędek na Netmeetingu lub innym programie. Dobre strony tej kamery można też zauważyć podczas robienia tak zwanych webcamów na stronach www. Obraz przesyłany jest bez żadnego problemu i wygląda bardzo dobrze. Zaskoczył mnie rezultat transmisji obrazu na żywo, gdyż obraz był płynny i nie było problemów z dźwiękiem. Na naszych łączach jest to rozwiązanie wręcz abstrakcyjne i na ogół spotyka się właśnie webcamy. Obraz nagrywany przez kamerę bezpośrednio na dysk twardy także jakością nie ustępuje konkurencyjnym urządzeniom – w grę wchodzą rozdzielczości od 160x120 do 640x480. Obraz jaki daje kamera bardzo zależy od ustawień, więc warto poprosić o to kogoś, kto się na tym zna.

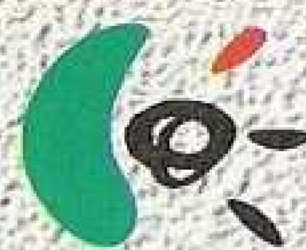
ClickSmart oferuje możliwość nagrywania filmów i robienia zdjęć. Filmy kręcone są w rozdzielczości od 160 x120 do 320x240. Kamera ma wbudowany mikrofon, więc całość nagrywana jest z dźwiękiem. Niestety, jakość tak nagrywanych filmów jest gorsza, niż ta nagrywana bezpośrednio na komputerze. Dodatkowo jest ograniczenie do 40 sekund w wyższej i do 90 w niższej rozdzielczości (w przypadku modelu 310 jest to 15 sekund). Jako aparat ClickSmart sprawuje się już o wiele lepiej. Zdjęcia robione są w rozdzielczości od 320x240 do 1280x960 (maksymalnie pomieści 480 zdjęć lub 160 w przypadku modelu 310). Zdjęcia są skalowane do 1,3 Megapixeli. Fotki są dobrej jakości, choć wiele zależy od tego, jak się je wykonuje. Tutaj, niestety, ujawnia się największy minus tego sprzętu, gdyż zrobienie dobrego zdjęcia wymaga naprawdę wiele wysiłku. Trzeba wiedzieć, kiedy włączyć lampę błyskową. Balans bieli nie działa rewelacyjnie, więc lepiej robić zdjęcia bez lampy. Urządzenie oferuje jeszcze funkcje Multi-snap, czyli robienie 5 zdjęć pod rząd. Posiada też samowyzwalacz.

INFORMACJE OGÓLNE

Kamerę podłącza się do portu USB. Bez komputera działa na 4 bateryjki AAA. Obsługa aparatu jest intuicyjna, a dostarczone oprogramowanie obsługuje się bez problemu. Dołączono dwie płytki z oprogramowaniem, które przyda się podczas montażu filmu czy obróbki zdjęć. Kamera posiada solidną podstawkę oraz klapkę na obiektyw. Posiada też wymienną 8 MB kartę pamięci (2 MB w modelu 310 – niewymienna). Dodam, że instalacja przebiega bez najmniejszego problemu. Jest to zabawka dosyć droga, gdyż model 510 kosztuje 799 zł, a 310 – 399 zł. Jeśli masz tyle pieniędzy, to polecam. W innym wypadku poszukaj czegoś tańszego.

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 400/800 zł

marzy twój PC


Logitech

WingMan
CORDLESS



Żadnych kabli, przyjemne wibracje, niezwykle wygodny kształt – taki właśnie jest pad firmy Logitech. Powoli urządzenia bezprzewodowe stają się coraz bardziej powszechne. Ma na to wpływ duża swoboda, którą dają. Przyznam, że WINGMAN nie tylko nie ogranicza długością kabla, ale daje możliwość grania skąd tylko się chce. Zasięg jest tak duży, że można by spokojnie siedzieć w pokoju obok i decydować o naszych poczynaniach w grze. Pad posiada dziesięć bardzo wygodnie rozmieszczonych przycisków, dwa bardzo czułe drążki oraz dualpad. Dodatkowo posiada przepustnicę oraz Vibration Feedback. Ten ostatni sprawuje się naprawdę świetnie i podczas gry czuć bardzo wyraźne wibracje. Opcje Vibration Feedback można wyłączyć jednym guzikiem. Pad najlepiej sprawuje się w bijatykach oraz grach sportowych – FIFA dopiero teraz nabrała dla mnie blasku :) Trzeba jednak przyznać, że dwa drążki oraz przepustnica sprawdzają się nieźle również w symulatorach.

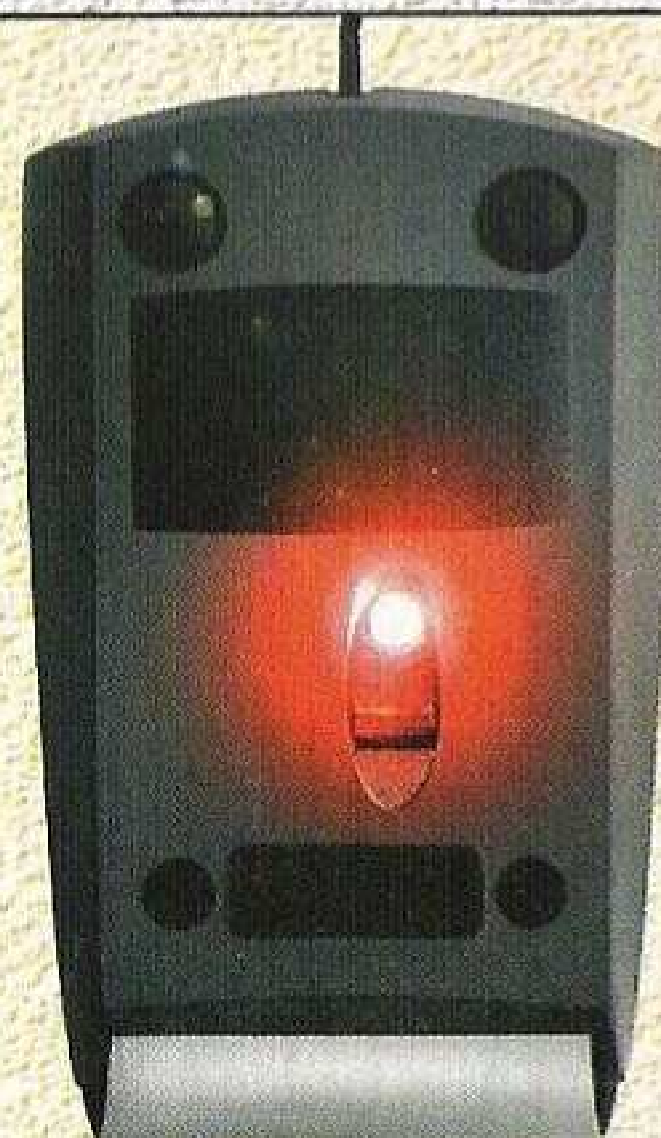
Kształt pada jest na tyle wygodny, że nawet osoby o niewielkich dłoniach mogą go używać.

Instalacja przebiega bez najmniejszego problemu, wystarczy zainstalować sterowniki i podłączyć nadajnik do portu USB. Jedyną rzeczą, która może przeszkadzać podczas zabawy jest ciężar pada – cztery paluszki zwiększają go co najmniej o połowę.

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD warto polecić każdemu, kto do tej pory nie znalazł odpowiedniego urządzenia dla siebie. Naprawdę nie ma co się zastanawiać, wybór ten jest jak najbardziej trafny, choć niestety, cena nie jest niska!

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 249 zł

MouseMan
TRAVELER



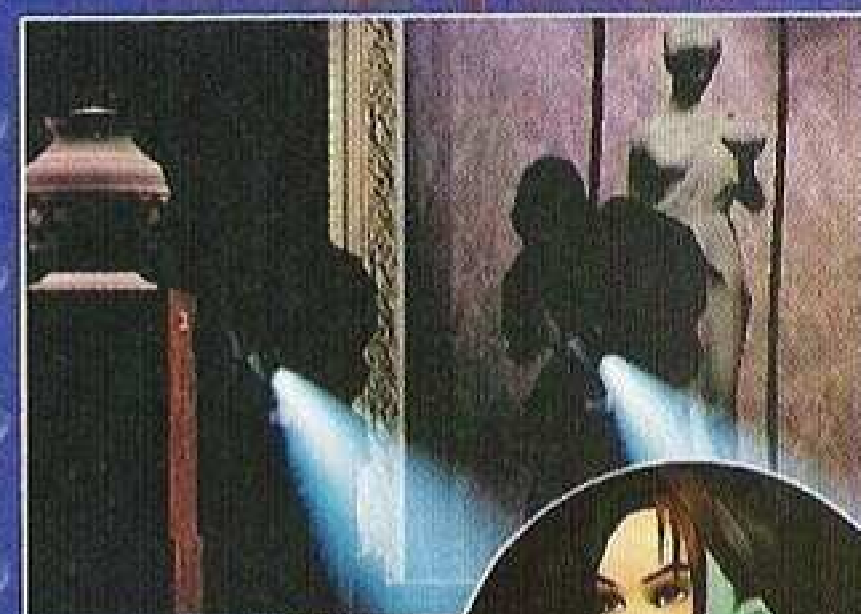
W założeniu mysz MouseMan Traveler przeznaczona jest dla użytkowników laptopów i notebooków. Mysz jest bardzo mała (ma około 7 centymetrów długości), zaś kabel łączący ją z komputerem jest dość krótki (około 80 centymetrów). MouseMana podłącza się do komputera przez złącze USB, jak na nowoczesny sprzęt przystało. Obudowa wykonana jest z eleganckiego czarnego plastiku, zaś jej wierzch jest blaszany.

Traveler jest myszą optyczną i działa bardzo stabilnie (oczywiście, nie trzeba posiadać żadnych specjalnych podkładek, jak to bywało w dawnych czasach).

Pomimo małych rozmiarów, mysz MouseMan Traveler leży w ręku bardzo dobrze, więc komfort pracy jest wysoki. Zgodnie z obowiązującymi standardami, mysz wyposażona jest w kółko, służące do przewijania tekstu, które jest jednocześnie trzecim przyciskiem. Do kompletu z myszą dodano bardzo eleganckie skórzane etui oraz płytkę z driverami (małeCD). Nie bez powodu Logitech uważany jest za lidera w sektorze producentów akcesoriów do komputerów PC. Jakość wykonania myszy MouseMan Traveler potwierdza ten wizerunek. Polecamy wszystkim, którzy cenią sobie komfort i wygodę.

Logitech Poland
ul. Goszczyńskiego 9/1
02-610 Warszawa
tel. (22) 8448278, fax (22) 8448169
Cena: 200 zł

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski; R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Logitech





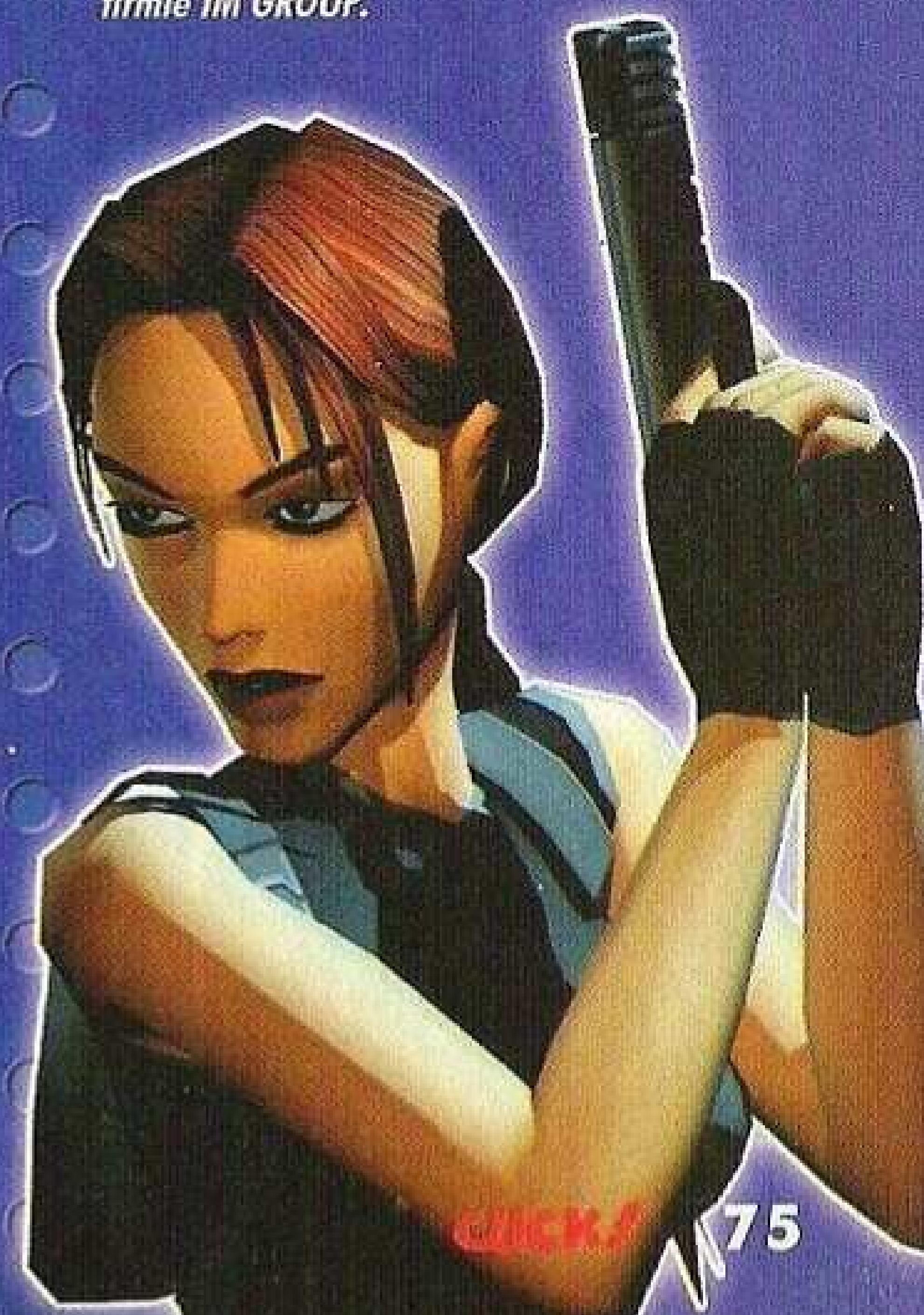
Niestety, na razie udostępniono bardzo niewiele screenów z gry...

CO NOWEGO U LARY?

20 marca tego roku firma Eidos zorganizowała w Londynie prezentację najnowszej odsłony serii TOMB RAIDER. Wiadomo już, że gra będzie nosiła podtytuł ANGEL OF DARKNESS oraz że zostanie wydana w listopadzie 2002. Podczas imprezy (w jednym z londyńskich pubów) zaprezentowano intro oraz kilkanaście animowanych urywków pokazujących szczegóły engine'u oraz ukazujących klimat gry. A trzeba przyznać, że klimat uległ zmianie, a przynajmniej tak wynikałoby z intra. Miejscami przypominało ono bowiem bardziej fragmenty słynnej Phantasmagorii, niż poprzednie części serii. Inaczej mówiąc, klimat wydaje się dużo bardziej mroczny i krwawy, co sugerowałoby, że gra przeznaczona będzie dla starszych graczy. Trudno na razie stwierdzić, na ile zmiana ta wpłynie na wizerunek Lary. Jeśli chodzi o sam engine, widać wyraźnie, że programiści włożyli wiele wysiłku w dopracowanie ruchów swojej pupilki, jak również w stworzenie pięknych i klimatycznych scenerii. Od dłuższego czasu już nie zwracam uwagi na kolejne odcinki TOMB RAIDERA, ale tego tytułu nie omieszkam dokładnie obejrzeć.

-- Frogger

PS Za zorganizowanie wyjazdu dziękuję firmie IM GROUP.



Filmowy zegarek



Firma Seiko wprowadziła niedawno na rynek nowy zegarek z serii Chronograph, oznaczony symbolem SKS 293P1. Stylistyka zegarka ma nawiązywać do filmu „Avalon", który niedawno zagościł na naszych ekranach. Sam produkt jest niezwykle interesujący i bez względu na to, czy komuś kojarzy się z filmem, czy nie, zasługuje na uwagę. Wyposażony został w stoper oraz kalendarz. Jest wodoszczelny do 50 metrów i ma specjalne, wzmocnione szkiełko. Kosztuje około 800 zł.

Więcej informacji: http://www.zibi.pl

Dual Shock PC USB

Manta Multimedia przedstawiła właśnie swój nowy gamepad typu Dual Shock, przeznaczony do komputerów klasy PC, pracujący w trybie analogowym lub cyfrowym. Dzięki połączeniu kontrolera z portem USB jego instalacja i konfiguracja przebiega wyjątkowo bezproblemowo. Niestety, jak w przypadku większości urządzeń firmowanych przez Mantę, opcja wibracji (nazwana tu dumnie Dual Shock) to zwykłe mydlenie oczu. Dodatkowy kabel podłączany do karty muzycznej od razu wskazuje na to, że pad będzie reagował na dźwięk i wibrował niezależnie od tego, czy uruchomisz grę, czy też będziesz spokojnie słuchał muzyki na komputerze. Pad potrafi też podskoczyć na stole podczas dźwiękowych komunikatów systemowych Windows! Sam kontroler sprawuje się wyjątkowo dobrze. Pecetowy Dual Shock wyposażony jest w standardowy „krzyżak" i dwie gałki analogowe, z czego jedna spełnia rolę przepustnicy. 13 przycisków w trybie cyfrowym i 9 w analogowym sprawia, że można nim bezproblemowo sterować nawet w bardziej złożonych grach. Wrażenie ogólne jest jak najbardziej pozytywne, razi tylko spora waga urządzenia.



IMPERATORKI rozdane!

O konkursie na najlepsze gry ubiegłego roku organizowanym przez Wirtualne Imperium Gier pisaliśmy w dwóch poprzednich numerach Clicka! 22 marca odbyła się uroczystość przyznania statuetek Imperatorków dla dystrybutorów najlepszych gier komputerowych 2001 roku. W siedzibie Wirtualnej Polski zjawili się przedstawiciele najbardziej liczących się dystrybutorów oraz pism branżowych.

Oczywiście nie mogło tam też zabraknąć redakcji CLICKA!, który był patronem medialnym całej imprezy.

Zanim jednak zostały ogłoszone wyniki konkursu, wywołano na środek gościa specjalnego. Był nim widz programu Hyper, który został zaproszony na galę. Podczas uroczystości otrzymał zestaw gier komputerowych ufundowanych przez IM Group oraz plecak firmowy Creative Labs.

Wszystkie zwycięskie gry miały jednego dystrybutora – firmę Play It. W tym roku wyraźnie zdeklasowała ona swoich rywali. Na uwagę zasługuje zwłaszcza fakt, że po raz pierwszy jedna gra zdobyła nominacje we wszystkich czterech kategoriach. Mowa tu oczywiście o MAX PAYNE, który dostał dwie statuetki.

Po części oficjalnej wszystkich gości zaproszono na mały bankiecik. Tu przy suto zastawionym stole nastąpiło bratanie się towarzystwa. Konkurencyjni na co dzień dystrybutorzy oraz redaktorzy pism zakopali na chwilę topory wojenne i razem ucztowali.

Galerię zdjęć z imprezy znajdziecie na stronach Wirtualnego Imperium Gier (**www.gry.wp.pl/imperatorki**), a dłuższą relację możecie obejrzeć w programie Hyper (**17.04 o 23.00 i 20.04 o 22.30**).

A oto wyniki konkursu w poszczególnych kategoriach:

Gra roku 2001
Aliens vs. Predator 2
Max Payne
Operation Flashpoint

Najbardziej Grywalna Gra
Max Payne
Operation Flashpoint
Commandos 2

Najbardziej Innowacyjna Gry
Max Payne
Black&White
Red Faction

Najlepsze Polskie Wydanie Gry
Arcanum
Fallout Tactics
Max Payne

A oto szczęśliwcy, którzy wylosowali główne nagrody:

3D Blaster GeForce2 Titanum
Tomasz Maciarkiewicz z Kalisza (głos z internetu)

Sound Blaster Audigy Platinum
Weronika Nowaczyk z Krakowa (głos z kuponem z Clicka!)

Creative PC Cam 300:
Marcin Chmurzyński z Łodzi, Michał Wilczyński z Gdańska (głosy z Internetu)

Creative Inspire 5.1 5300
Katarzyna Kowalewska z Warszawy (głos pocztówkowy od Hyper)

Lista wszystkich nagrodzonych znajduje się na stronie www.gry.wp.pl.



Imperatorek jaki jest, każdy widzi...



Po lewej Imperatorek, po prawej najładniejsi przedstawiciele Clicka! i WP:)



Kowal z WP nagradza Marcina Wasilewskiego, widza Hypera, za udział w konkursie



Tłum ucztuje, a zwycięzca pozuje w towarzystwie przedstawicieli WP i Frog-gera. Na stole wszystkie Imperatorki Zaq'a z Play It

Tekst: Artur Kroko Kowalski, Alexander Winciorek, Michał „Krooger" Cichy; Zdjęcia: Marek Janowski

Patronat medialny:



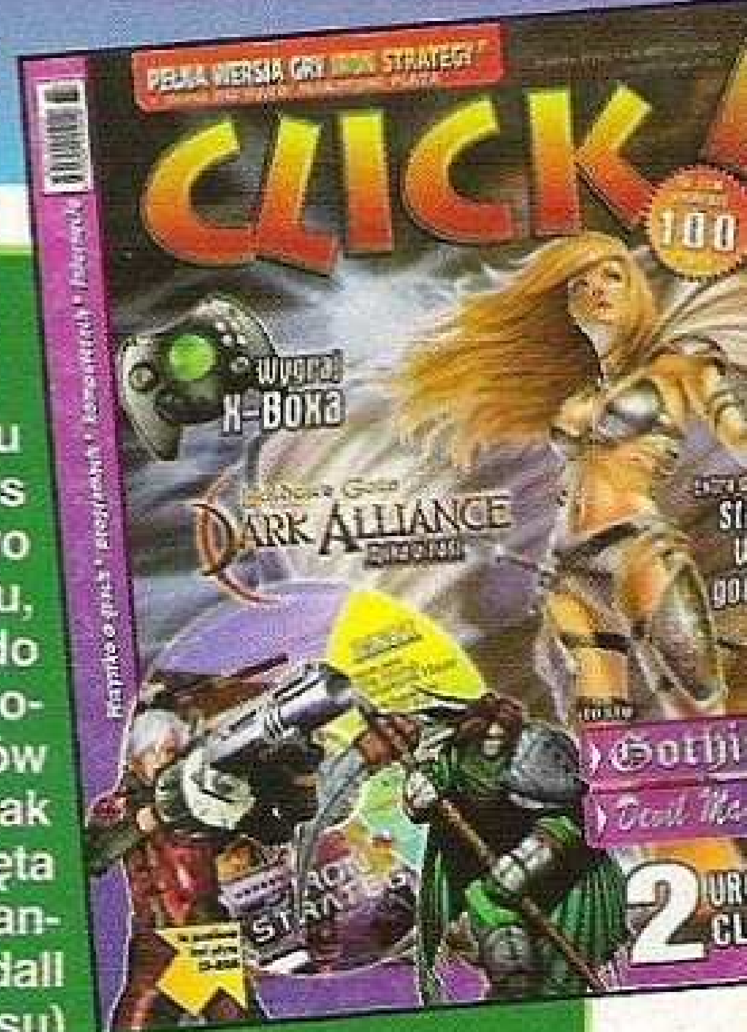




Sponsorzy nagród:







Moi drodzy,

oto nadszedł czas rozstrzygnięcia konkursu na opowiadanie zatytułowane: „Jak Clickers poderwał Larę". Do redakcji przyszło mnóstwo prac i, ku mojemu ogromnemu zaskoczeniu, większość ściśle trzymała się reguł (objętość do 1800 znaków). Niestety, nieco gorzej było z jakością, a popisy ortograficzne niektórych autorów przyprawiały mnie o palpitację serca. Jednak po namyśle, zastanowieniu i skupieniu Święta Trójca w składzie dyrektor Randall, prezes Randall i przewodniczący Randall (sekretarz Randall był członkiem komisji, ale bez prawa głosu) postanowiła przyznać nagrody następującym opowiadaniom:

Pierwsze miejsce zajmuje Adam Adamski. *Za surrealistyczne poczucie humoru oraz umiejętność napisania pikantnego tekstu, który jednak nie przekracza granicy dobrego smaku (choć zbliża się do niej na niebezpieczną odległość). Nagroda: Black&White. Sims Total Pack, Tomb Raider 5 oraz kubek Clicka.*

Pierwsze wyróżnienie przyznajemy Łukaszowi Lisieckiemu *za zręczne wplecenie do historii wątków redakcyjnych. Nie ukrywamy, iż jednym z powodów tej decyzji był fakt, że autor opisał pieśni Randalla, jakby je słyszał na własne uszy. Nagroda: Tomb Raider 5 oraz kubek Clicka.*

Drugie wyróżnienie otrzymuje Agnieszka Wachnik *za to, że ładnie udało jej się połączyć historie Lary, Clickersa i Pottera, a angielski czarodziej-małolat wypada tu jak neptek, co nas, prawdziwych, patriotów, napawa satysfakcją. Nie będzie jakiś Potter pluł Clickersowi w twarz! Nagroda:* Tomb Raider 5 oraz kubek Clicka.

Jak Clickers dla Lary zapłonął

Dawno, dawno temu, w czasach, kiedy dzieci w czerwonych kapturkach sprzedawały zapałki na ulicach, żyła sobie mała dziewczynka o imieniu Lara. Podobnie jak w wypadku większości jej rówieśniczek, życie Lary nie było usłane różami. Urodziła się w biednej rodzinie rybackiej, ojciec był Chińczykiem, a matka rodowitą Aborygenką. Sama zaś Lara była biała, co doprowadzało jej tatę (znanego z rasistowskich zapędów) do szewskiej pasji. W ich niewielkiej, lecz przytulnej lepiance mieszkało jeszcze pięcioro rodzeństwa. Sielanka taka trwałaby wiecznie, gdyby nagle nie wyschło jezioro. Konsekwencje tego zdarzenia były wręcz tragiczne. Ojciec postanowił, że dzieci zaczną pracować. A ponieważ w ówczesnych czasach business zapałczany rozkwitał, wkrótce Lara znalazła się na ulicy z dużą partią towaru. Było to bardzo trudne zajęcie: duża konkurencja i niesprzyjające warunki atmosferyczne. Kiedy padał deszcz, siarka namakała, natomiast kiedy świeciło słońce, występowała groźba samozapłonu, co było niezgodne z przepisami BHP. Mimo obiecujących początków, koniec jej sukcesów zawodowych zbliżał się nieuchronnie. Już nawet praca po godzinach nie przynosiła zysków, a z nieba ciągle padał śnieg i szczypał mróz. Kiedyś Lara wracała do domu, zmarznięta i zmęczona, i nieopatrznie oparła się o największą i najjaśniejszą latarnię w mieście. Nawet nie przypuszczała, jak to zmieni jej dotychczasowe życie! Pech bowiem chciał, że przechodził tamtędy... miś Yogi. Ogarnęło go wielkie podniecenie i jednym ruchem łapy przyciągnął Larę do swego kosmatego i rozgrzanego futra. Wróciła do domu, nad rankiem, szczęśliwa i lekko rozkojarzona. Groźne spojrzenie ojca momentalnie sprowadziło ją na ziemię, gdyż w tej samej chwili uświadomiła sobie, że nie ma ani pieniędzy, ani zapałek. W porywie szału stary rybak wyrzucił Larę na bruk. I cóż miała zrobić biedna sierotka w czerwonym kapturku? Bez dachu nad głową i bez pieniędzy, z resztką niedźwiedziego futra na ciele, snuła się dniami i nocami po ulicach. Powoli zauważyła, że przechodzący mężczyźni przyglądają się jej uważniej niż innym kobietom. I wtedy wpadła na genialny, a zarazem prosty pomysł, jak połączyć przyjemne z pożytecznym. Jej następnymi klientami było stadko rozwydrzonych siedmiu krasnoludków. Sława Lary szybko rozeszła się po okolicy. Nie minął tydzień, jak jej ofiarą padła parszywa dwunastka. Wtedy dziewczynka, bogatsza w doświadczenia i spragniona nowych wrażeń, uwiodła Alibabę oraz jego czterdziestu rozbójników. Jej upodobanie do wysokich liczb nie miało końca. Przez sypialnię Lary przewinęło się wielu, nie wspominając o siedmiu wspaniałych, dywizjonie 303 czy chociażby czterech pancernych i... Sytuacja finansowa Lary uległa znacznej poprawie. Kupiła dom w dzielnicy willowej obok jaskini Rumcajsa, domku krokodyla Genia i chatki Puchatka. Stać ją było także na wsparcie finansowe dla rodziny. Ojcu wybudowała sztuczne jezioro pełne złotych rybek. Po pewnym czasie okoliczni mieszkańcy mieli już dość spełnianych życzeń i coraz częściej ryby lądowały na patelni. Ojciec zaś popełnił samobójstwo, połykając sztangę. Matka dostała nowy komplet garnków Zeptera. Siostry zaś musiały zadowolić się paczką pochłaniających wiadra wody i zawsze suchych, supernowoczesnych, samonośnych z turbo doładowaniem podpasek bez cukru. Z czasem popularność Lary stała się problemem. Choć była uosobieniem piękna dla męskiej części społeczeństwa, to dla kobiet stanowiła zagrożenie. Nienawiść do Lary narastała, aż w końcu w miasteczku powstał FILAR (Feministyczny i Ludowy AntyLarowy Ruch). Jedynym celem tej organizacji była eksterminacja Lary. Pojmaniem dziewczyny zajął się lord Vader. Nie mógł jednak przewidzieć, że w miasteczku zabraknie baterii R-20 i jego świetlny miecz odmówi posłuszeństwa. Dowiedziawszy się o zaistniałej sytuacji, Lara postanowiła dokonać samospalenia na miejskim ryneczku. Przez następny tydzień zwoziła tony zapałek do miasta, aż usypała sobie stosowny stosik. Krytycznego dnia Lara, otulona w futerko misia Yogi, pocwałowała radosnym krokiem na miejsce kaźni. Honorowym i głównym gościem imprezy był sam Smok Wawelski. Tłum coraz głośniej skandował „jedną zapałkę, jedną zapałkę". Gdy stos zapłonął, płomienie zaczęły oplatać atrakcyjne ciało Lary. Wtem z tłumu wyskoczył Clickers. Zakochany w Larze od pierwszego wejrzenia, wskoczył w płomienie i tam skonał. Z czasem doszły wieści, że Lara nie jest zwykłą dziewczynką, lecz bohaterką popularnej serii gier Tomb Raider.

Wszystkie bajki, znane lub nie, posiadają swój morał. Ta bajka nie jest zwykła, gdyż posiada ich kilka. A oto one: przeciętnie w każdym pudełku znajduje się 48 zapałek; nie stawiaj roweru pod knajpą; zła to rada, gdy zapałka podpowiada; widziały gały, co brały; kto zapałką wojuje ten od zapałki ginie.

Adam Adamski



Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara; Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne nie będzie publikowana.

Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu.
- Osoby nie stosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia niezawierające czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika.
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl

Jak Clickersa i Larę połączył uroczy śpiew Randalla

Tego nikt się nie spodziewał. Z góry skazane na niepowodzenie i okropną nudę przyjęcie w redakcji jednego z czasopism komputerowych stało się imprezą na miarę tej, jaka odbywa się ostatniego dnia roku w Rio. Gdzie nie spojrzeć alkohol (bezalkoholowy oczywiście!) i redaktorzy tańczący z pięknymi (w ich mniemaniu) kobietami. Tylko ten Clickers, samotnik, jak zawsze siedział na różowej kanapie pośrodku sali. No i była jeszcze Lara, ale ona... no cóż, trzeba przyznać, że nie miała wiele doświadczeń z przedstawicielami płci przeciwnej. Siedziała jak zwykle pod oknem, wpatrując się w niebo. Jednak co by nie mówić, Larze urody odmówić nie można (ach, te kształty) i właśnie to przyciągnęło wyłupiaste oczka Clickersa. Patrzył na jej włosy, twarz, potem szyję i... i dalej się nie odważył. Zdecydował się podejść, wpatrując się prosto w oczy dziewczyny, bo patrzenie na nieco bardziej charakterystyczne części jej ciała mogłoby go zdradzić.

– Cześć Lara – powiedział w czasie, kiedy Randall zaczynał przygotowania do odśpiewania swojej sakramentalnej już piosenki. Niestety, nasi przyjaciele nie wiedzieli jeszcze, co to oznacza dla ich delikatnych uszu.

– Eee, hej, skąd znasz moje imię?

– Jak to? Przecież wszyscy cię znają! A czy chciałabyś... – tu Clickers zamierzał zaprosić ją do tańca, kiedy nagle zaczął się koszmar. Coroczny koszmar całej redakcji i sąsiednich dzielnic.

– Bum, bum, bum, raz dwa trzy.

– Ooo, niech mi zawsze Frogger sprzyjaa!!! Ooo, niech mi non stop komputer graaa !!!

I tego już nasi bohaterowie wytrzymać nie mogli. Clickers chwycił rękę speszonej Lary i z prędkością geparda skierowali się w stronę drzwi.

– Niech czytelnicy listy mi piszą !!! – uroczy śpiew Randalla dochodził z głośników umieszczonych na całej długości schodów, na których teraz się znajdowali.

– I niech Lara ze mną zatańczyy!

Ale jej już nie było, gdyż przed chwilą wybiegła z budynku. Zaczynała teraz nowy etap w swoim życiu i postanowiła pozostać na zawsze z bohaterem, który uratował ją tamtego strasznego wieczoru.

Łukasz Lisiecki

Jak Clickers Harry'ego Pottera załatwił bez mydła

– Znowu się zawiesił! Qłak do mnie! – zawołał Clickers.

Qłak wyturlał się spod łóżka, jak zawsze oblepiony kłakami.

– Tak? – spytał, żując starą skarpetę.

– Zrób coś z komputerem! – rzekł Clickers – wiesza się!

– Wiesz – powiedział Qłak, wyciągając z kieszeni starą gumę Orbit – ja nie być od komputer. Ja być od kredki i mazaki.

I poszedł pod łóżko.

– Fajnie – mruknął Clickers i skierował się do Froggera.

– Chcę dostać nowy komputer!

– Idź na miasto – powiedział naczelny i zjadł soczystego żuka.

– Ech – westchnął Clickers i wyszedł.

Chodził sobie koło sklepów i oglądał komputery, na które i tak nie było go stać. Przechodząc przez most, zobaczył brunetkę w turkusowej bluzeczce i w szortach. Szukała czegoś w plecaku.

– Gdzie ja posiałam tę głupią książkę?! – warczała.

Clickers chyba poznał tę piękną dziewczynę.

– Lara Croft? – spytał nieśmiało.

– Nie widać?! – burknęła.

– Widać – powiedział pospiesznie i poszedł dalej.

Kiedy znalazł się po drugiej stronie mostu, usiadł koło chłopca w czarnej pelerynie, okularach i z blizną na czole. Chłopiec ściskał w dłoniach miotłę.

– Cześć – powiedział i uśmiechnął się. – Harry jestem.

– Clickers.





– Zakochałeś się? – spytał Harry. – A wiesz, że dwoje ludzi może zbliżyć jakiś wypadek? Chociaż ja mam wypadki od czterech lat, a Cho nie chce się ze mną umówić – pożalił się.

– Kto taki???

– A taka jedna z Hufflepuffu

Interesującą rozmowę przerwał krzyk. Krzyk Lary Croft.

– Lara wypadła za barierkę – mruknął obojętnie Harry.

– Dawaj to! – zawołał Clickers i zabrał miotłę chłopca.

– MOJA BŁYSKAWICA! – zaszlochał Harry.

Ale Clickers już leciał po ukochaną. Kiedy Lara miała wpaść w otchłań rzeki, Clickers złapał ją w powietrzu. Potem poleciał z powrotem na most i postawił na ziemi. Lara chwilę stała oszołomiona. Potem ze łzami w oczach rzuciła się na szyję swojemu wybawcy.

– Kocham cię! – pisnęła.

– Ja też – mruknął.

I wrócili razem do domu.

Agnieszka Wachnik

BAUER

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza:
Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół:
Zielona Żaba (redaktor naczelny)
tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy, Jacek Piekara
telefony /0#22/ 517-01-93, 517-04-84
Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu)
Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze:
Maciej Hajnrich, Artur Kowalski, Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Aleksander Winciorek.
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl
Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko
☎ tel. /0#22/ 517-02-58
Druk:
Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

UWAGA!

Przypominamy, że **korespondencję od czytelników** (listy, rozwiązania konkursów itp.) należy wysyłać **wyłącznie** pod adres **„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA lub pocztą e-mail: click@click.pl lub konkursy@click.pl (odp.konkursowe)**

Firmy, instytucje oraz dystrybutorów gier i sprzętu prosimy o korzystanie z adresu **Redakcja CLICK! Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K. ul. Motorowa 1 04-035 Warszawa**



ZA UFUNDOWANIE NAGRÓD GIER SIMS TOTAL PACK, BLACK&WHITE ORAZ TOMB RAIDER 5 DZIĘKUJEMY FIRMIE IM GROUP, WYDAWCY GIER Z LARĄ CROFT W ROLI GŁÓWNEJ.

Czy to monitor?

Mam kilka pytań: gdy uruchamiam jedną z moich gier, komputer pokazuje mi napis „Sync. out of range". Mam procesor 366 MHz, pierwszą Rive oraz 64 MB pamięci. Aha, mam monitor Samsunga 17 cali, który pracuje w 1024 na 768. Dopiero kiedy zmieniłem monitor, zaczął się pojawiać ten napis. Myślałem, że jest zbyt duża rozdzielczość i zmieniałem ją na wszystkie sposoby, ale np. „Worms Armageddon" dalej nie chciał się włączyć...

Drugie pytanie: czy wy przypadkiem nie podupadacie? Dajecie takie extra gierki za marne 6.50 i jeszcze extra gazetę? Przecież z tego mogą być same straty!

Lord H@art

Pierwsze pytanie: czy masz nowe sterowniki DirectX oraz karty graficznej? Jeśli tak, to we właściwościach ekranu, w zakładce Monitor, sprawdź, czy masz zainstalowany sterownik do monitora (o tym wiele osób zapomina). Z twojego opisu wynika, że gra próbuje wymóc zastosowanie częstotliwości odświeżania ekranu, której nie obsługuje karta graficzna.

Co do drugiego pytania, to zapewniamy cię, że wszystko jest w porządku: my zarabiamy, a czytelnicy mają tanie pismo.

Szalony CD-ROM

Mam problem z napędem CD-ROM SAMSUNG 48x scr-148. Od pewnego czasu, gdy włożę CD, napęd nim nie obraca, a gdy chcę go otworzyć – wyskakuje komunikat „E:\nie jest dostępny. Urządzenie nie jest gotowe". Ale co jakiś czas (co kilka dni) działa bez zarzutów i odczytuje wszystkie płyty.

Max

Takie objawy mogą wynikać albo z postępującego uszkodzenia napędu, albo z zabrudzonych układów optycznych. Spróbuj użyć specjalnej płyty czyszczącej.

Konto e-mail

Jak założyć konto e-mail o nazwie typu alicja@alicja.pl?

Paweł

Jeśli chcesz mieć adres mailowy w domenie www.alicja.pl, musisz dysponować serwerem o tej nazwie. Wszystkie darmowe serwisy oferujące konta e-mail mają całkiem inne adresy: wp.pl, poczta.fm itd. Tak więc możesz co najwyżej uzyskać adres alicja@wp.pl (jeśli takowy nie jest już zajęty).

Nie mam USB

Chcę kupić sobie kamerę internetową, ale nie mam gniazdka do USB. Co robić? Czy USB można kupić w sklepie i zamontować do swojego PC? Czy to jest drogie?

Maciek Kujawa

Na początku warto sprawdzić, czy masz złącza USB oraz czy są wyprowadzone z płyty głównej – tu niezbędna będzie instrukcja od płyty! Być może okaże się, że musisz tylko kupić niedrogą zaślepkę z gniazdami USB. W przeciwnym wypadku czeka cię zakup karty PCI z kontrolerem USB (wersja z dwoma gniazdami kosztuje około 70 zł).

Tło i Active Desktop

W panelu sterowania, przy ustawieniach ekranu, gdy chcę, aby na pulpicie nie było tapety, ustawiam BRAK (z przekreślonym czerwonym kółeczkiem) i tym samym wyłączam Active Desktop. Pulpit przybiera kolor niebieski. Teraz pytanie: czy zamiast tego niebieskiego koloru można ustawić tapetę, nie włączając Active Desktop?

B@rtek

Ustawiając brak tapety, NIE wyłączasz automatycznie Active Desktop (zrobisz to w zakładce Ustawienia). Możesz mieć dowolną tapetę przy wyłączonym AD – w zakładce „Tło" wybierz odpowiedni wzór. Pamiętaj, że niektóre tła mogą wymagać włączenia Active Desktop.

Windows XP, NT, 2000

Pracuję z Windows NT (do wczoraj Win2000 Pro, od wczoraj WinXP Pro) i nie mogę zainstalować gry „Incubation". Doinstalowałem nawet z płyty XP Aplication Compatability Tool Kit, odnalazłem w C.A.T. „Incubatio", ale nie wiem, co dalej robić.

Odpalam z QfixApp Setup i Autorun z Win98Lie, ale to nic nie daje. Na ułamek sekundy pojawia się okno, z którego paska tytułowego jestem w stanie odczytać Win16. Ratujcie i zamieśćcie jakiś poradnik korzystania z Compatability Administration Tool, bo tam są takie pseudopatche do kilkuset gier.

Czytając listy, zauważyłem list gościa od RAM (...). Ostrzegam przed mieszaniem PC-100 i PC-133.

W dziwny sposób stałem się posiadaczem karty graficznej Elsa Glorie II (Riva Quadro). Nie mam pojęcia, jak ją wykorzystać lub sprzedać.

Chciałbym ogłosić Project F22PL (Fallout 2 to PL). Chodzi o spolszczenie tej gry. Poszukuję ludzi znających „Fallouta 2" jak własną kieszeń i znających dobrze angielski (niemiecki lub francuski – jeśli posiadają taką wersję). Nie nastąpi przy tym naruszenie praw autorskich, gdyż nie będziemy programu dekompilować (wystarczy dodać foldery z plikami z polską wersją do katalogu instalacyjnego), a łatka bedzie rozprowadzana jako freeware. Sam mam jednak niewiele czasu, więc poszukuję ludzi chętnych do pracy. Proszę o maila na adres virgin_blood_spiller@web.de.

GLizdAXP

Niestety, gra „Incubation" nie jest nowa i w momencie jej powstania nie śniło się nikomu o Windows NT, 2000 czy XP. Poza tym, sam Microsoft pierwsze dwa systemy uznał za przeznaczone do pracy, a nie zabawy. W ten sam sposób do sprawy podchodzą producenci gier – wielu z nich oficjalnie informuje, że ich gry nie pójdą w Win2000 i NT. Podobnie jest z XP – ten system jest na tyle nowy, że część programów nie umie w nim działać. Microsoft próbuje ratować się narzędziami typu C.A.T., ale to niewiele pomaga. I taki los zapewne czeka wszystkie stare gry. Duża część płyt głównych zaakceptuje pamięci 133, ale pod warunkiem nie mieszania ich z 100 – to fakt. Twoja karta nie jest może najnowsza i najszybsza, ale też nie jest najgorsza. Co prawda jest to sprzęt polecany głównie do zastosowań CAD, pracujący z rodzielczością do 2048 x 1536 punktów i w grach może się sprawować gorzej, tym niemniej to jeszcze nie powód, aby się jej pozbywać. Szczerze mówiąc, nie wydaje mi się, aby pomysł spolszczenia gry – nawet na twoich zasadach – był w pełni zgodny z prawem.

Wasze strony WWW

Coraz trudniej wybrać nam stronę do opisania – wasze propozycje są bowiem coraz lepsze! Tak było i tym razem...

WORLD OF UMS to przykład dobrze i czytelnie przygotowanej strony tematycznej (tym razem związanej z grą Starcraft). Z radością stwierdziliśmy, że wszystko jest tu na swoim miejscu i funkcjonuje bez większych kłopotów. Jedynie wyniki głosowania nie chciały nam się wczytać... Poza tym, jak to się mówi, Wielki Brat jest pod wrażeniem. No, może gdyby tak troszkę dodać jaśniejszych elementów graficznych...



www.worldums.prv.pl

nasza ocena tej strony: 5-

NA CO ZWRACAMY UWAGĘ PRZY OCENIE STRONY?

- **Poprawne działanie stron (Netscape oraz Internet Explorer)**
- **Poprawne działanie stron na PC oraz Macintoshu**
- **Czytelność strony, łatwość poruszania się, wygląd**
- **Treść strony, ilość informacji**

Nagrywarka...

Pół roku temu kupiłem nagrywarkę Samsung SM-308 i po jakimś czasie przestała ona czytać płyty RW, ale DVD czyta bez żadnych problemów. Kiedyś miałem podobny przypadek z CD-ROM'em LG i za naprawę zapłaciłem 155 zł (był na gwarancji!).

Jakub

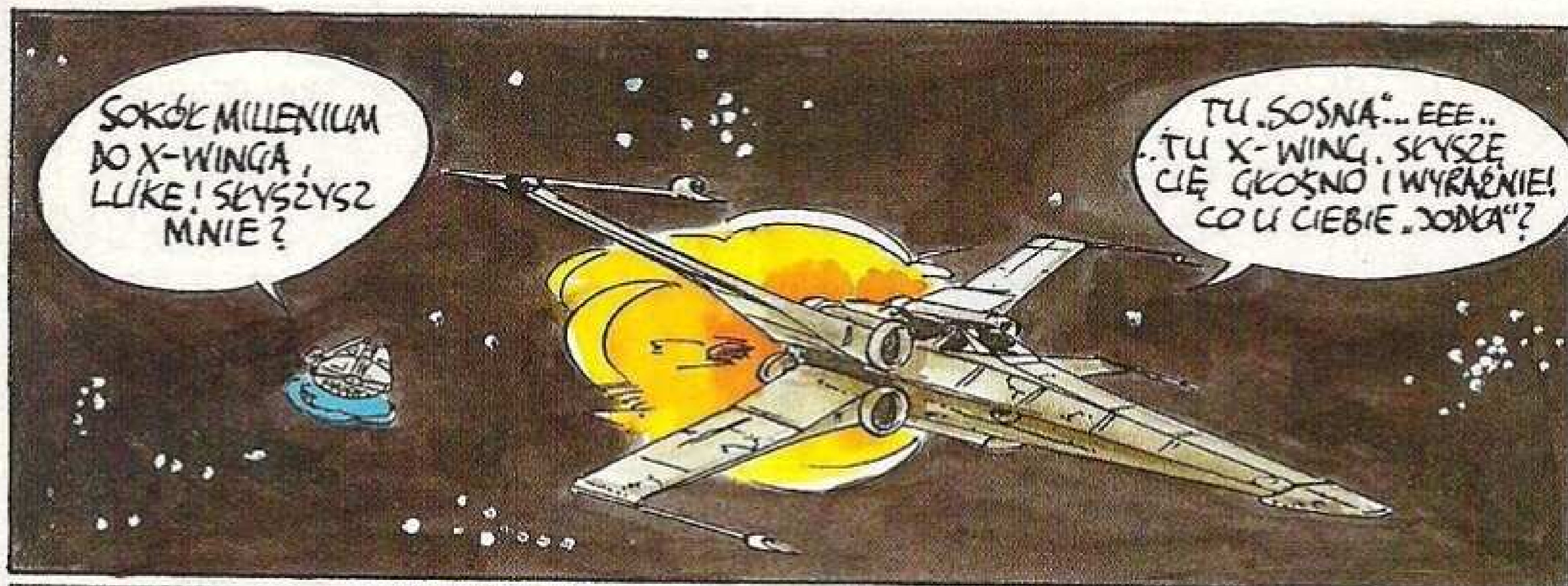
Nie piszesz, czy czytnik nie czyta także płyt CD-R, co pomogłoby w diagnozie. Jeśli urządzenie jest na gwarancji, nie powinno być z nim problemu – powinien zająć się tym serwis. Ogólnie rzecz ujmując, masz pecha – po pierwsze, urządzenia łączące w sobie DVD, nagrywarkę i CD-ROM są bardziej zawodne, po drugie – skoro wcześniejszy czytnik był na gwarancji, nie powinieneś zapłacić za naprawę ani grosza.

Gry i Windows XP

Od dłuższego czasu w naszej poczcie pojawia się coraz więcej listów opisujących kłopoty posiadaczy Windows XP. Niestety, duża część gier, jak na razie, nie jest w stanie działać poprawnie z tym systemem. Nie istnieje żaden cudowny sposób, aby zmienić tę sytuację – jedyna nadzieja w Microsofcie i producentach gier. Dopóki nie pojawią się patche do gier, nie ma co liczyć na działanie wszystkich tytułów pod tym systemem operacyjnym. Przypominamy, że w przypadku kłopotów z programami najlepiej jest korzystać z pomocy technicznej dystrybutora.

Na listy odpowiada: R.J. „Yackoo!". Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania skrótów w cytowanych listach. Korespondencja zawierająca treści uznane ogólnie za wulgarne, nie będzie publikowana.

Akcja w redakcji

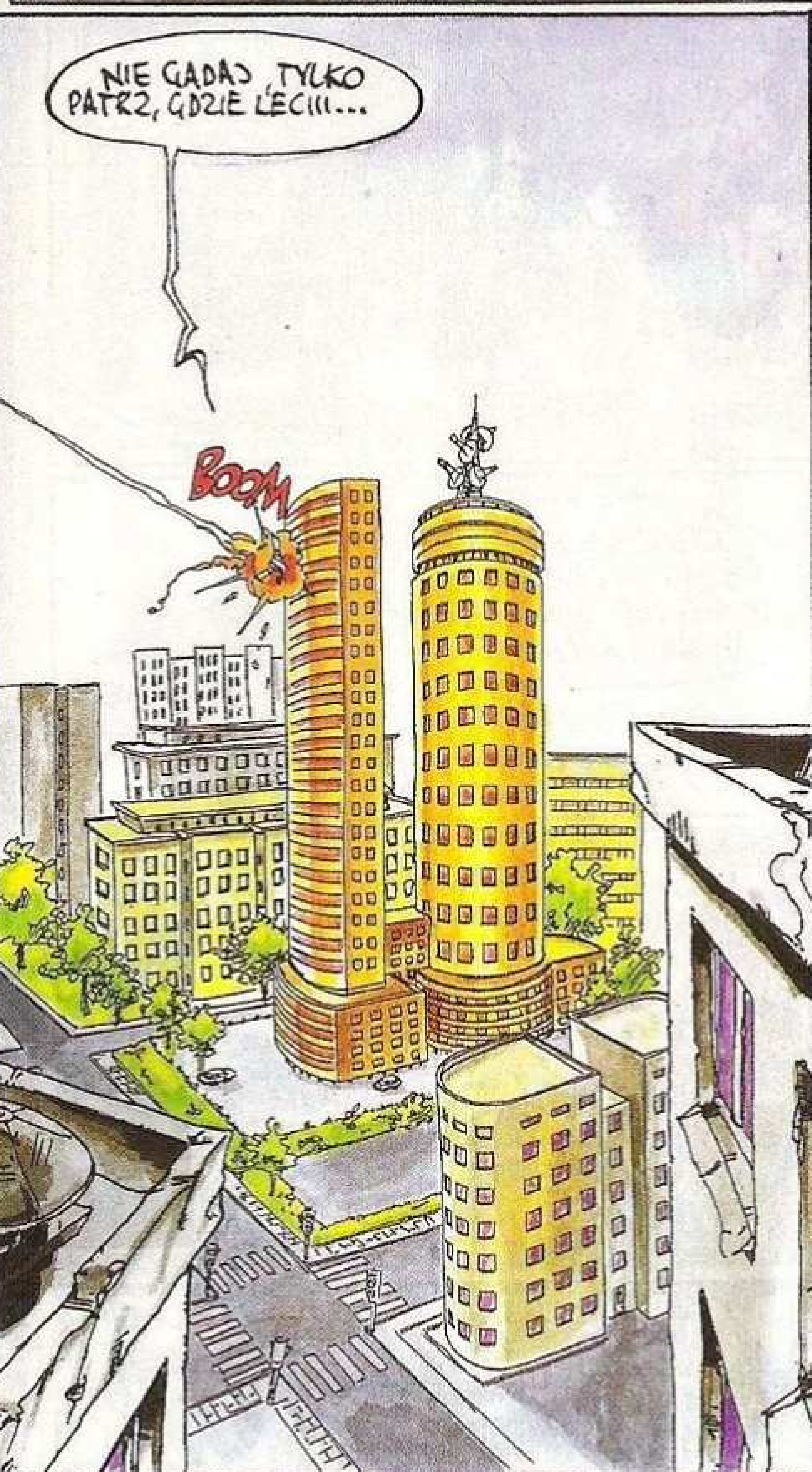


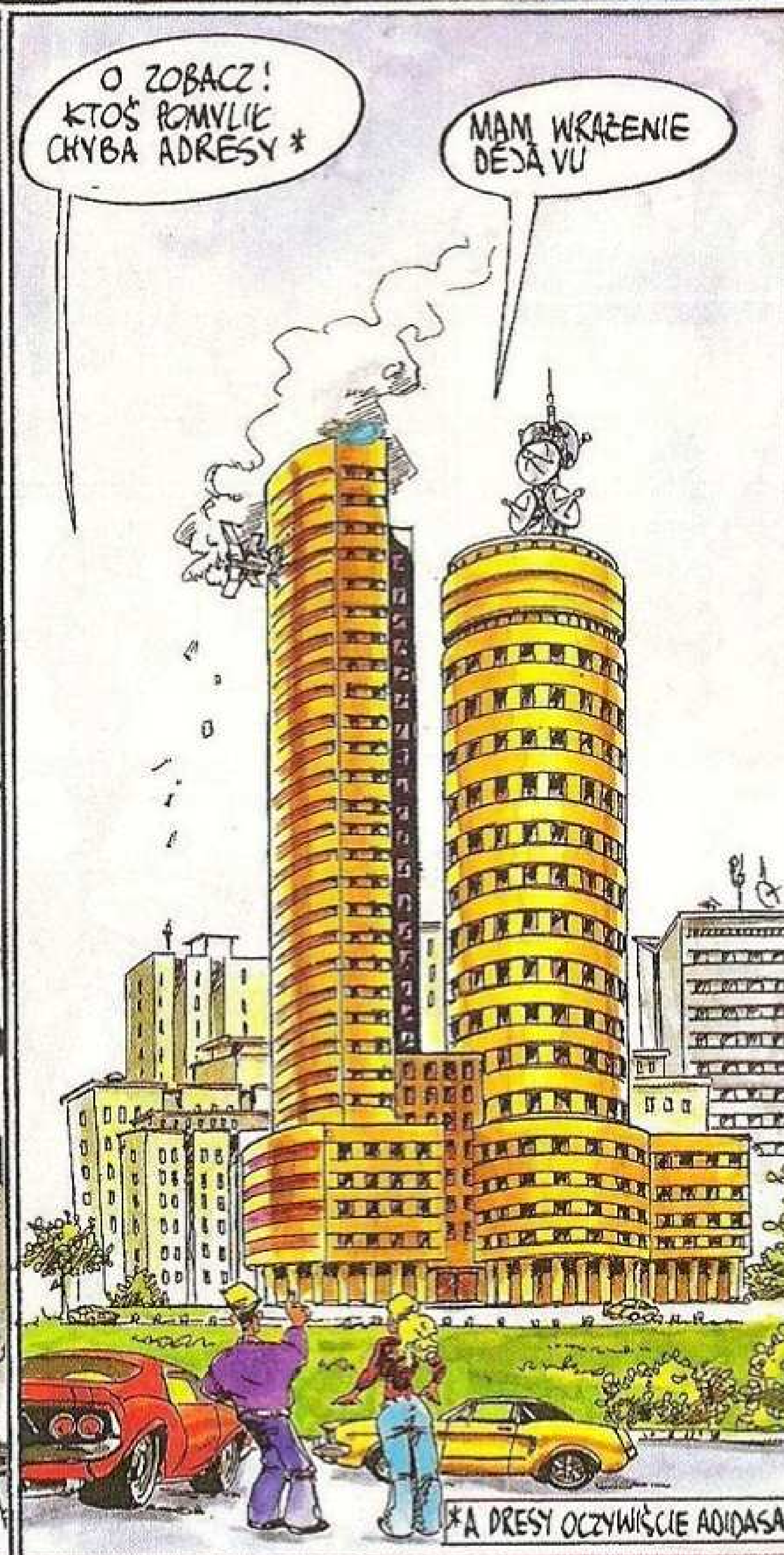


















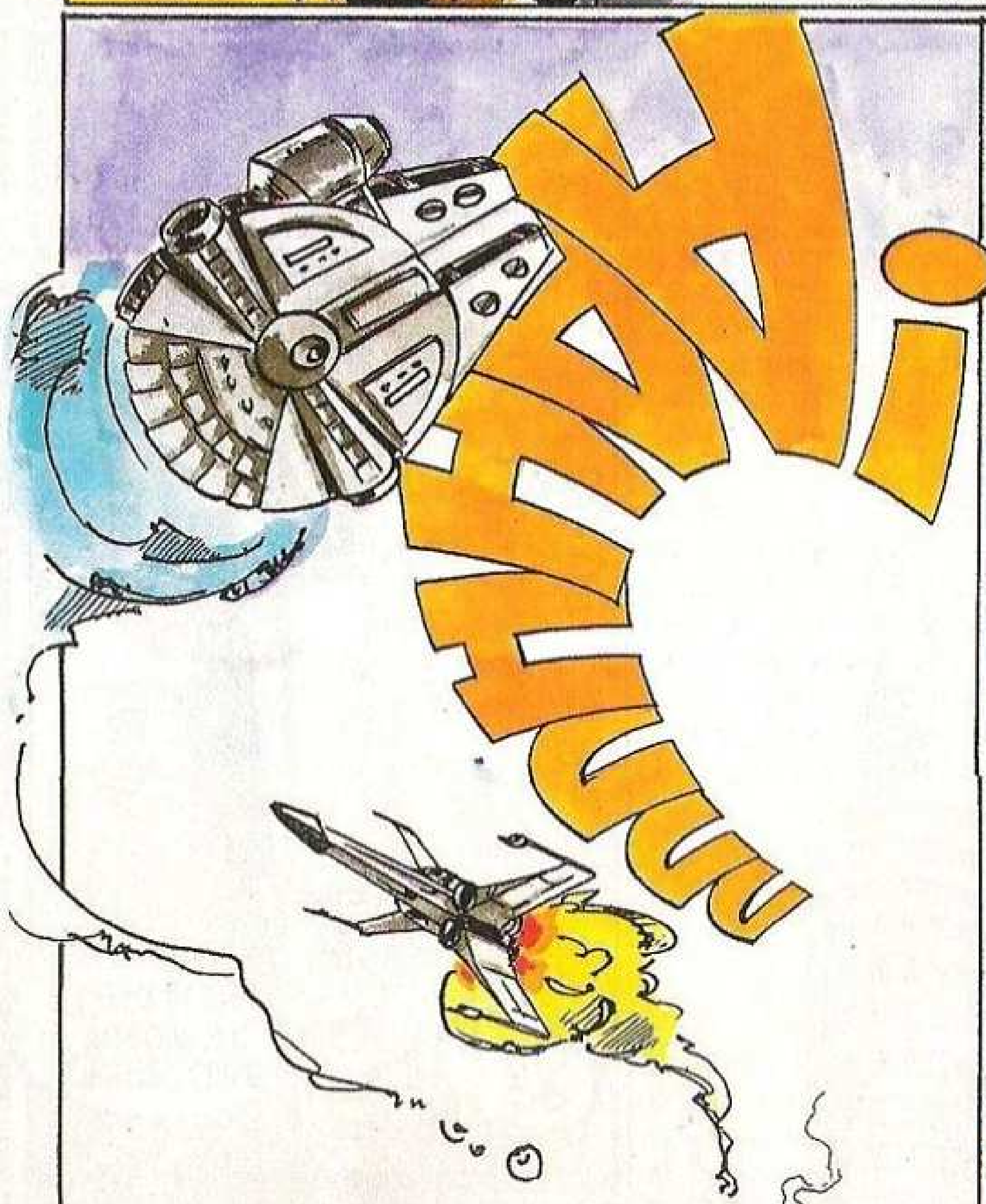
Rysunki: Marcin Kułakowski


TO CHYBA WÓDZ TEGO PLEMIENIA. PRZYGOTUJ PERKAL I PACIORKI
12:43
A MOŻE OD RAZU NA PLASTERKI


A WY PEWNIE JESTEŚCIE ZAKOGA „G" I NIKT SIĘ WAS NIE WYSTRASZY. SKĄD MACIE TEN CHODZĄCY TOSTER? Z WYPRZEDAŻY?


JA NAPRAWDĘ JUŻ GDZIEŚ ICH WIDZIAŁAM...
MOŻE TO KTOŚ Z RODZINY? SKĄD MASZ KAWĘ?
NIE. RACZEJ Z MUPPETÓW. Z AUTOMATU
DOBRA, DOBRA. IDZIEMY ZATANKOWAĆ. MIEJCIE MASZYNY NA OKU. ZARAZ WRACAMY.
TO WEŹCIE MI PO DRODZE MAŁY SOK JABŁKOWY


SKORO MAMY MIEĆ JE NA OKU, TO CHYBA NIE ZASZKODZI JAK...




WZIĄŁEM BEZOŁOWIOWĄ. MYŚLISZ, ŻE NIE DOBIERALI SIĘ DO NASZYCH MASZYN?
MÓWISZ O C3PO? NIE SĄDZĘ. TE PRYMITYWNE PLEMIONA SĄ RACZEJ NIESZKODLIWE CO WIĘCEJ...


...STARY, GDZIE MOJA BRYKA?
NOSISZ SIĘ JAK JAKIŚ REZUS W PIDŻAMIE, TO SIĘ NIE DZIW, ŻE CI FURĘ SKROILI
PRYMITYWNE PLEMIONA...


GAZU!
NO BRAWO JASIU! PRAWIE JAK W MOIM CINQUECENTO! NIEŹLE!


GOŃ GO, BO NAM UCIEKNIE!

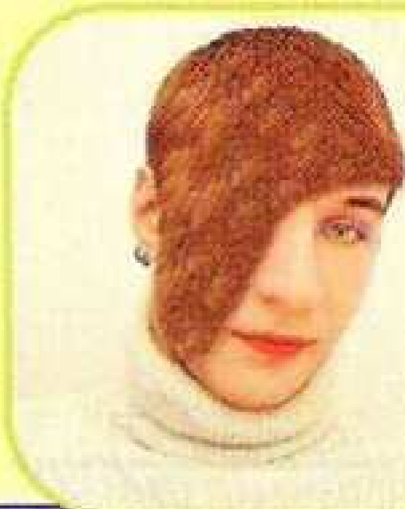

ALE TU DUŻO RÓŻNYCH GUZICZKÓW!
NIKT NIE UCIEKNIE MNIE, SZYBKIEMU LOPEZOWI! WRR...
PUŚĆ SPRZĘGŁO!
HOWGH!

WŁĄCZ TURBODOPALACZ
O KURCZE! ROZWALIŁEŚ SOKOŁA MILLENIUM!
BOOM!
SORRY!
JAK Z TEGO WYJDĘ, WEZMĘ UDZIAŁ W ELIMINACJACH DO „AJENTA"
FAKTYCZNIE BENZYNĘ MIELI NA WYCZERPANIU
CINQUECENTO TO TY MOŻE I POTRAFISZ PROWADZIĆ...
BURP!
CHŁOPAKI, JEST TAKA SPRAWA...
KAWY?
NIESZKODLIWI...
NA PLASTERKI?
HYEP...
CO Z TOBĄ, C3PO?
CHYBA PRZETANKOWAŁEM HYEP...
PEDAŁUJ MOCNIEJ LUKE! NA GWIAZDĘ ŚMIERCI NIE MOŻE BYĆ DALEKO...

GALERIA OSOBLIWOŚCI czyli PRAWDZIWE OBLICZE CLICKA!



Nazwa: Pies Packervillów (Randallus Canis Packervilus)
Ulubione danie: krwawa kiszka wątrobiana, pleśń
Występowanie: IV piętro Bauer Plaza (godz. 12-15)
Okres godowy: codziennie wieczorem
Inne: Gatunek wymierający



Nazwa: Wojtas Paralotniarz (Woytkus Aerous Quarkus)
Ulubione danie: wysuszone skrzydełka by KFC
Występowanie: IV piętro Bauer Plaza (godz. 8-17)
Inne: W sytuacji zagrożenia przyjmuje postawę obronną „na precla", potrafi latać



Nazwa: Yackoos Sealus (Yackus Samozatapiatus)
Ulubione danie: wodorosty i morświny w sosie własnym
Występowanie: Wszelkie akwedukty, bagna i umywalki w łazienkach Bauer Plaza
Inne: Wściekły bywa groźny dla otoczenia (komputera)

Zakręcony świat Anzelma















